4

LA BATTAGLIA DI PHONOS

STAR WARS

lite coldlancer

RAFFAELE AQUILONE

libriNOSTRI

libri NOSTRI

© 2007, Raffaele Aquilone per il testo
© 2007, Massimiliano Amadesi per le illustrazioni
2007, Librogame's Land – www.librogame.altervista.org
2007, Guerre Stellari.net – www.guerrestellari.net
Impaginazione a cura di Dirk06
Copertina a cura di Dragan

Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

LA BATTAGLIA DI PHONOS

RAFFAELE AQUILONE

illustrato da Massimiliano Amadesi

STAR WARS

librogame'S LAND
per chi ama il librogame

www.librogame.altervista.org

REGISTRO D'AZIONE

SALUTE	COMBATTIVITA'	FORZA
Max:	Max:	Max:

GRADO	ORIENTAMENTO

POTERI DELLA FORZA
1
2
3
4
5
6

INVENTARIO
1
2
3
4
5
6
7
8

BORSA (MAX 100 CREDITI)

DIARIO DI COMBATTIMENTO

SALUTE LITE COLDLANCER	RAPPORTO COMBAT-TIVITA'	SALUTE NEMICO

INTRODUZIONE

Il "libro" che state per leggere non è un libro normale, bensì un *librogame*. E' un genere di storia particolare, un po' racconto e un po' gioco, nel quale il protagonista della storia… sei tu, il lettore del libro.

Oltre ad impersonare il personaggio, e a leggere la sua storia (che è quindi la *tua* storia), devi anche guidarlo operando delle scelte: ti troverai quindi in presenza di bivi, di decidere che cosa fare, che strada prendere, in maniera da modificare il prosieguo della storia.

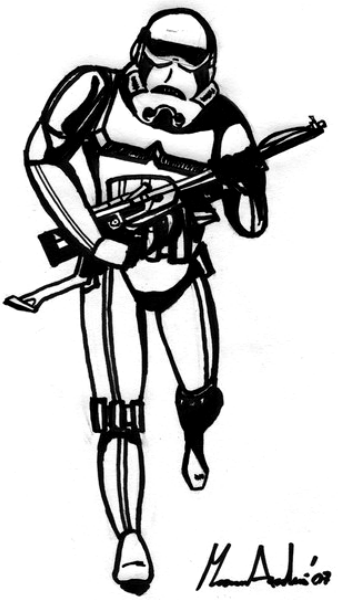
Dovrai inoltre utilizzare le abilità speciali e gli oggetti di cui dispone il tuo personaggio, trovandoli o scegliendoli durante il corso dell'avventura.

E' insomma un libro sottoforma di gioco (da qui il nome *librogame*). Le regole sono tutte spiegate nell'apposita sezione Regolamento (e nelle sue sotto-sezioni specifiche).

Caratteristica particolare di questo *librogame* è di essere ambientato nell'universo di Star Wars: questo significa che la storia del libro avviene, più o meno durante la storia raccontata nella nuova trilogia di Guerre Stellari, in un'altra parte della galassia, nel frattempo. Questo rac-

conto non è comunque destinato solamente ai fan di Star Wars, ma a tutti, conoscenti e non conoscenti del grande universo di Guerre Stellari, affinché possano divertirsi leggendo questo libro. E' ovvio che i fan di Star Wars possono provare più gusto nel leggere quest'avventura, ma sappiate che essa non è stata progettata solo per i fan e può essere letta e giocata da chiunque.

Buona lettura e buon divertimento!



STORIA

In questo libro impersoni la figura di Lite Coldlancer, figlio di una famiglia di mercanti. Quando avevi pochi anni di vita, il Consiglio Jedi di Coruscant prese in esame la possibilità di addestrarti all'uso della Forza ma ti giudicò non idoneo all'apprendimento. La Forza scorre nelle vene della tua famiglia: non tuo padre, ma suo fratello, Shin Coldlancer, è diventato Maestro Jedi anni addietro.

La lotta fra Separatisti e Lealisti sta dividendo la galassia: il tuo pianeta natale, Tard-Ei-Tari, è allettato dalla proposta di abbandonare la secolare Repubblica, federazione democratica comprendente tutti i sistemi della galassia, accarezzando progetti di indipendenza assieme all'idea di unirsi a colui che sta combattendo questa causa su più ampia scala, il potente Conte Dooku.

Di fronte alla corruzione crescente della Repubblica, infatti, ed al grave scandalo di Naboo risalente a qualche anno fa, la gente di Tard-Ei-Tari (ma soprattutto i Mercanti e gli Hutt locali) dubita fortemente delle garanzie di libertà e delle intenzioni della Repubblica.

Persino tuo zio Shin si è allontanato dall'Ordine Jedi, di

fronte alla loro freddezza e indifferenza nell'intervenire nella situazione, reputando più importante salvaguardare la salute del suo popolo e della sua famiglia su Tard-Ei-Tari: una scelta dettata da una sfiducia crescente nei confronti della Repubblica.

Adesso sei un giovane adolescente, e tuo zio ha deciso di insegnarti le vie della Forza, consegnandoti una Spada Laser, l'arma caratteristica degli Jedi. Il tuo zio e maestro Shin Coldlancer è anche stato eletto Portavoce del movimento separatista del pianeta: solo un Maestro Jedi possedeva la saggezza e la forza sufficienti a mettere d'accordo le varie parti, rappresentate dalle maggiori famiglie di mercanti, e ad ottenere un incontro diplomatico con il Conte Dooku.

In via ufficiale, Shin è andato ad offrire la partecipazione di Tard-Ei-Tari alla secessione dalla Repubblica e il suo pieno appoggio alla lotta… ma in realtà ti ha confidato di voler parlare con Dooku per essere sicuro delle sue intenzioni, dal momento che non si fida di nessuno poiché ha percepito l'opera del Lato Oscuro della Forza in questi sconvolgimenti politici, seppur non abbia ancora capito chiaramente come esso stia operando per minacciare l'ordine costituito della galassia.

Mentre attendevate con ansia il suo ritorno, una sua trasmissione vi informava di fuggire in fretta e furia dal vostro pianeta natale, Tard-Ei-Tari. Raggiunto Shin di corsa a Kemboo II, un sistema lontano dal cuore della galassia,

avete scoperto che un conflitto è scoppiato tra Separatisti e Lealisti: la Guerra dei Cloni. La Repubblica ha cercato addirittura di catturarvi, facendovi prigionieri politici: non è stato affatto facile scappare da Kemboo II, braccati dalla Repubblica e anche da Ballah l'Hutt, il capo della malavita di Tard: nella fuga, tuo zio è stato catturato dai soldati repubblicani, in un disperato tentativo di aprirvi la via per permettervi di fuggire. Ciò che più ti ha addolorato, è che tuo zio Shin è passato al Lato Oscuro della Forza, e che mancassero all'appello vari membri della tua famiglia: tua sorella Karen, e i fratelli Ala, Wibo e Speedh.

Vi siete trasferiti su Krant, un povero pianeta agricolo ignorato da tutti. Otto mesi dopo la vostra fuga infernale da Kemboo II, avete avuto notizie di Karen: era stata fatta prigioniera da Ballah l'Hutt su Tard-Ei-Tari, il tuo pianeta natale. Immediatamente ti sei recato lì, per salvarla, soltanto per cadere in una trappola ordita da un nuovo e sconosciuto nemico votato alle vie del Lato Oscuro della Forza: Nemos Hatt, un ex-cacciatore di taglie che hai incontrato su Kemboo II e che adesso ti dà la caccia implacabilmente. Non saresti sopravvissuto al vostro primo incontro se non fosse stato per il provvidenziale quanto inatteso intervento di tuo fratello Ala. Insieme, avete rintracciato Karen sul pianeta Zaloriis: lì ti sei infiltrato nella sua fortezza, hai sconfitto Nemos Hatt in duello, ucciso il malvagio Hutt e salvato tua sorella Karen.

A distanza di un anno da questi eventi, il settore di galassia nel quale vi trovate è passato sotto il controllo della

Repubblica, e tuo padre Denda ha deciso di recarsi a Phonos, il vicino pianeta oceanico che è sede delle forze della Repubblica, per costituirsi e sperare che confessando le informazioni in proprio possesso sia possibile liberare zio Shin. Un Cavaliere Jedi di nome Qal Jundai, un alieno Kel'Dor che è il capo delle forze militari repubblicane su Phonos, ha accettato le vostre condizioni e vi ha svelato tutto ciò che sapeva su Shin: la nave su cui era prigioniero un anno e otto mesi fa è scomparsa nei pressi del sistema di Wyrm, un pianeta paludoso e sconosciuto. Immediatamente tu ed Ala vi siete precipitati sul luogo, che hai scoperto essere una roccaforte dei Separatisti ma soprattutto sede di un potentissimo arfetatto del Lato Oscuro della Forza. Ti sei fatto strada tra le fila dei Separatisti, nella Fortezza di Wyrm, e hai incontrato un malvagio Sith di nome Darth Xargon che ti ha imprigionato e ti ha costretto ad affrontare un terrificante labirinto. Le prove che hai dovuto superare erano micidali, altri avventurieri erano già stati costretti a scendere in questo labirinto e ad incontrare la morte, e fra questi hai trovato i cadaveri dei tuoi due fratelli Wibo e Speedh: erano gli ultimi membri della famiglia Coldlancer che mancavano all'appello, e che non potranno riunirsi più a voi.

Al termine del labirinto infernale hai trovato la fonte del potere malefico che infesta Wyrm. Hai raccolto l'Holocron di Wyrm, ti sei confrontato con Darth Xargon e ti sei imbattuto in una serie di scioccanti rivelazioni. Egli in realtà è tuo zio Shin Coldlancer, passato al La-

to Oscuro della Forza, che ha ceduto il proprio corpo all'antico Sith del passato di nome Xargon. Al suo fianco hai ritrovato anche Nemos Hatt, che hai scoperto essere diventato allievo di Shin. Hai cercato di far ragionare tuo zio ma è stato completamente inutile: vi siete battuti a duello e l'hai sconfitto, ma purtroppo il potere del Lato Oscuro è talmente forte che sotto i tuoi occhi sbalorditi tuo zio Shin si è rigenerato, tornando in piena salute e perfettamente illeso. Spinto dalla disperazione, in un tentativo estremo di distruggere l'Holocron l'hai portato con te cadendo dalla torre più alta della Fortezza, e solo per pura fortuna sei riuscito a sopravvivere e a reincontrare tuo fratello Ala.

Adesso, a bordo dell'*Artiglio di Tard* state cercando di fuggire da questo ostile pianeta, dovete scongiurare l'invasione di Phonos che tuo zio Shin sta programmando ma soprattutto devi trovare un modo per affrontare e sconfiggere quest'ultima minaccia che incombe sulla tua famiglia, il tuo vecchio maestro divenuto folle e malvagio. Sarà la sfida più impegnativa che dovrai affrontare, Lite Coldlancer, e sarà anche l'ultima che ti attende sul tuo cammino! Che la Forza sia con te in questa pericolosissima avventura!

SE NON È LA TUA PRIMA AVVENTURA

Se non è la tua prima avventura, non hai bisogno di leggere da capo l'intero regolamento e di generare un personaggio completamente nuovo.

Se hai portato a termine qualcuno dei 3 precedenti libri, allora puoi continuare a utilizzare i punteggi di Combattività e Salute (il massimo). Ricorda che ogni avventura completata ti dà diritto ad aggiungere un nuovo potere della Forza a tua scelta a quelli di cui sei già in possesso – mentre non puoi in alcun modo ri-scegliere i tuoi poteri. Così, se hai completato una sola delle avventure precedenti ora sei un Padawan; se ne hai completate due, adesso sei un Cavaliere; se le hai completate tutte e tre, ora sei un Maestro.

Il nuovo potere della Forza ha degli effetti sui tuoi punteggi di Combattività e Salute: ogni potere che hai in aggiunta ai 3 iniziali aumenta di 1 punto la tua Combattività, di 2 punti il massimo della tua Salute, di 1 punto il massimo della tua Forza. All'inizio di questa avventura ti

guarisci completamente.

Puoi mantenere tutti gli oggetti con i quali hai concluso l'ultimo libro che hai completato. Vai a visitare direttamente la sezione *Equipaggiamento*: puoi aggiungere altri 3 oggetti fra quelli messi a disposizione all'inizio dell'avventura. Inoltre puoi aggiungere del *Denaro* a quello di cui sei già eventualmente in possesso.

Controlla i *Potenziamenti* dei tuoi Poteri della Forza: in base al grado che hai raggiunto, i tuoi poteri hanno delle nuove caratteristiche. Se sei almeno Cavaliere, è importante che tu non manchi di visitare la sezione *Forgia la tua Spada Laser*, posta all'interno dei potenziamenti della Forza!

Se invece non vuoi usare il tuo vecchio personaggio dalla precedente avventura, ne devi creare uno **completamente nuovo**: questo vuol dire che è la tua prima avventura, quindi cominci come un Iniziato, non puoi usare Oggetti trovati nella vecchia avventura e devi costruire da capo i tuoi punteggi, il tuo equipaggiamento iniziale, i tuoi Poteri della Forza… proprio come se questa fosse la prima volta che leggi un libro di Lite Coldlancer. Segui tutti i passaggi per creare un nuovo personaggio, a partire dalla generazione dei *Punteggi*.

REGOLAMENTO

In questa sezione sono spiegate tutte le regole del gioco. Tutto ciò di cui hai bisogno sapere per leggere e giocare a quest'avventura è contenuto qui: leggi attentamente dunque questo capitolo e le sue sotto-sezioni.

Nella sotto-sezione **Punteggi**, vengono spiegate le caratteristiche di base del tuo personaggio, ossia i punteggi di Salute (la tua vitalità), Combattività (la tua abilità nel combattimento) e Forza (la tua capacità di usare la Forza).

Nella sotto-sezione **Equipaggiamento**, ti viene spiegato il funzionamento degli oggetti che puoi portare con te, trovandoli nel corso dell'avventura e scegliendoli all'inizio dell'avventura dall'apposita lista.

Nella sotto-sezione dedicata alla **Forza**, ti viene spiegato che cos'è questa grande energia che esiste nell'universo di Star Wars, chi sono i Jedi e i Sith e come utilizzare la Forza, dal momento che il tuo personaggio è dotato di speciali poteri.

Nella sotto-sezione Combattimento, ti viene spiegato come si svolgono i combattimenti, dal momento che dovrai affrontare dei nemici nel corso dell'avventura.

PUNTEGGI

Le caratteristiche di base del tuo personaggio sono 3, ossia Salute, Combattività e Forza. Qui di seguito viene spiegato cosa sono questi tre punteggi e come si calcolano.

SALUTE

Il tuo personaggio possiede dei punti Salute: essi rappresentano la tua salute, appunto, cioè la quantità di danni che puoi subire prima di morire. Non appena la tua salute scende a zero punti, sei morto e la tua avventura è conclusa.

Per conoscere il tuo punteggio massimo di Salute, estrai un numero a sorte dalla Tabella del Destino e aggiungi 20 più il doppio del numero dei poteri Jedi che possiedi (ad esempio, se sei un Iniziato hai solo 3 poteri Jedi e quindi devi aggiungere 6 punti al totale). Questo punteggio rappresenta la tua piena forma fisica. In questo caso, se estrai uno zero esso vale 0 punti.

Non puoi mai superare il punteggio iniziale, neanche con l'uso di oggetti guaritivi.

Ricapitolando: il tuo punteggio massimo di Salute è dato da

20 punti di base + il doppio del numero dei Poteri Jedi che possiedi + numero dalla Tabella del Destino (0 = 0)

Nota bene che di conseguenza il tuo punteggio max di Salute può variare da 26 a 35, se è la tua prima avventura di Lite Coldlancer, oppure da 32 a 41 se hai completato con successo tutte le precedenti avventure. Questo non tiene conto di ulteriori benefici che potresti ricevere da alcuni oggetti trovati durante l'avventura, che potrebbero innalzare la tua soglia massima di Salute.

FORZA

Se non conosci l'universo di Star Wars, troverai informazioni sulla Forza nella sotto-sezione apposita: lì capirai che cosa è la Forza e cosa sono i Poteri Jedi.

Siccome stai apprendendo le vie della Forza, sei anche in grado di usare alcuni Poteri Jedi, seppur entro una certa misura. Infatti, per usare i Poteri Jedi (che troverai elencati e descritti più avanti) dovrai utilizzare un certo numero di punti di Forza, ossia quanti te ne indica il testo. Se non hai abbastanza punti di Forza, non puoi usare quella particolare abilità.

Il tuo punteggio massimo di Forza si calcola in base al tuo Grado. Quando fai uso di punti di Forza, potrai recuperarli gradualmente: puoi recuperare 1 punto di Forza per ogni paragrafo del libro che superi senza essere coinvolto in un combattimento, o senza fare uso di nessun punto di Forza. Non puoi recuperare il punto, infatti, in questi due casi.

Ricorda inoltre che recuperi 1 punto di Forza *alla fine* di ogni paragrafo, non all'inizio. Questo significa che recuperi il punto solo dopo aver finito di leggere il paragrafo. E' una specificazione importante, perché se ti viene chiesto l'impiego di un potere Jedi, devi prima vedere se ce la fai con i punti di Forza che ti sono rimasti e poi dopo aggiungere il punto di Forza che hai recuperato leggendo il paragrafo, sempre se non hai già usato punti di Forza all'interno di quel paragrafo.

Non puoi mai superare il punteggio iniziale, i punti che recuperi gradualmente servono a raggiungere il massimo iniziale, mai a superarlo. Neanche con l'uso di oggetti particolari puoi superare il tuo punteggio iniziale di Forza.

Ricorda che in tutti i casi è il testo a specificarti e ricordarti quanti punti di Forza hai usato in un'occasione e quindi di eliminarli dal tuo totale, sempre. Non devi perdere punti di Forza quando ti viene chiesto di usare un potere, ma dopo che l'hai usato e che nel paragrafo è scritto "Ricorda che hai usato x punti di Forza…"

Ricapitolando: il tuo punteggio massimo di Forza è dato dalla Tabella sul grado Jedi che trovi più avanti.

Se questo libro è la tua prima avventura di Lite Coldlancer, sei un semplice Iniziato e il tuo punteggio max di Forza è dunque di 6 punti.

Se invece hai completato con successo una sola delle due

precedenti avventure adesso hai un punteggio massimo di 7 punti di Forza.

Se ne hai completate due, il tuo punteggio massimo di Forza è di 8 punti.

Se le hai completate tutte allora il tuo punteggio massimo di Forza arriva al totale di 10 punti.

Questo non tiene conto di altri oggetti che potrebbero innalzare, con ulteriori bonus, il tuo punteggio massimo di Forza.

COMBATTIVITA'

Siccome affronterai dei combattimenti, il tuo personaggio ha anche un punteggio di Combattività: esso andrà confrontato con quello del tuo avversario, quindi un punteggio alto significa avere più possibilità di vittoria, e possibilità di perdere meno punti di Salute in battaglia.

Il funzionamento dei combattimenti sarà spiegato più avanti nell'apposita sotto-sezione; per conoscere il tuo punteggio di Combattività iniziale, estrai un numero a sorte dalla Tabella del Destino. In questo caso, se estrai uno zero esso vale 10 punti.

A tale punteggio devi aggiungere due cose: il numero di arti che possiedi (3 se sei un Iniziato, come in questo libro) e il punteggio di Combattività assicurato dalla tua arma, che è la Spada Laser e aggiunge 10 punti di

Combattività. Casomai ti trovassi a combattere senza Spada Laser, non puoi aggiungere questi 10 punti di Combattività e usare solo la tua Combattività di base, dal momento che combatti disarmato: cioè il punteggio estratto dalla Tabella del Destino più il numero di Poteri Jedi che possiedi.

Ricapitolando: il tuo punteggio massimo di Combattività è dato da

Il numero dei Poteri Jedi che possiedi + numero dalla Tabella del Destino (0 = 10) + 10 punti della Spada Laser

Nota bene che di conseguenza il tuo punteggio iniziale di Combattività può variare da 14 a 23, se questa è la tua prima avventura di Lite Coldlancer, oppure da 17 a 26 se hai portato a termine con successo le tre precedenti avventure. Questo non tiene conto di eventuali oggetti che potrebbero innalzare con altri bonus la tua Combattività.

Se hai completato almeno due delle avventure precedenti, non dimenticarti di visitare la sezione *Forgia la tua Spada Laser* posta all'interno dei *Potenziamenti* della Forza: ha importanti conseguenze sul tuo nuovo punteggio di Combattività! Potresti riuscire a potenziare la tua Spada Laser incrementando ulteriormente la tua Combattività.

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo personaggio può usare degli Oggetti nel corso della sua avventura: puoi trovarli durante il corso della tua missione. Il numero massimo di Oggetti che puoi portare con te è 8: infatti li metti nella tua cintura, o in piccole tasche e marsupi; non hai molto spazio a tua disposizione.

Un Oggetto col quale parti obbligatoriamente è la tua arma, la Spada Laser, l'arma dei Jedi: essa, come tutte le armi, occupa un posto nel tuo Equipaggiamento. E' la tua arma predefinita, ed è l'unico Oggetto che non puoi abbandonare deliberatamente durante il corso dell'avventura, nemmeno per fare spazio ad altri Oggetti. Gli altri Oggetti infatti possono essere eliminati in qualsiasi momento, per fare spazio o essere sostituiti da altri Oggetti che trovi durante l'avventura.

Scrivi quindi al primo posto della tua lista l'Oggetto "Spada Laser".

Un altro Oggetto col quale inizi obbligatoriamente l'avventura è l'Holocron di Wyrm. Si tratta di un antico artefatto, nel quale l'antico Signore di Wyrm Darth Xargon ha nascosto la sua immensa conoscenza del Lato Oscuro della Forza. E' l'artefatto che hai ritrovato nel labirinto, e che sei riuscito a portare con te nella tua fuga dal pianeta.

Segna al secondo posto della tua lista l'Oggetto "Holocron di Wyrm".

All'inizio di questa avventura, oltre alla Spada Laser, puoi scegliere fino ad un massimo di ben 4 Oggetti dalla lista che segue:

4 Pasti
(durante l'avventura può esserti chiesto di fermarti a mangiare: se non hai un pasto, perdi 3 punti di Salute)

3 Bacta Tank
(ognuna di queste Tank può farti recuperare 4 punti di Salute: le puoi usare in qualsiasi momento, ma non durante un combattimento)

3 Detonatori Termici
(sono armi che possono essere lanciate a distanza, esplodendo e colpendo un'area più o meno estesa: ognuna di essere occupa un posto nel tuo Equipaggiamento)

1 Fune
(una fune in materiale sintetico, sottile e resistentissima: fornita di un rampino per agganciarsi a sporgenze o superfici ruvide)

3 Cariche Campo di Luce
(le cariche del campo di luce servono ad illuminare la zona nella quale ti trovi; sono utili quando ti trovi completamente al buio)

1 Yelter Concentrato
(ti permette di aumentare di 3 punti la tua Combattività per la durata di un solo combattimento)

1 Erba Waynee
(erba con proprietà curative, efficace contro molti veleni)

Ognuno di questi Oggetti occupa un numero di posti uguale al numero che decidi di portarne con te; ciò significa che i 3 Pasti, ad esempio, non sono un unico oggetto: se ne porti 3 con te, contano come 3 Oggetti separati; se ne scegli 2, occupano 2 posti separati; se ne scegli uno solo, occuperà un posto.

In questa avventura Lite Coldlancer è dotato di un pratico "campo di luce": è una serie di torce elettriche che consentono di illuminare la zona circostante per un raggio abbastanza largo. Per far funzionare il tuo campo di luce ti servono le Cariche Campo di Luce: sono efficaci ma durano poco, pertanto ognuna di esse ti consente di effettuare un solo utilizzo del campo di luce. L'uso delle cariche verrà sempre specificato e puntualizzato dal testo del libro, durante l'avventura.

In questa avventura di Lite Coldlancer potrai usare anche il Denaro: questa rappresenta una novità rispetto alla prima avventura, nella quale non eri munito di soldi e non ti trovavi ad affrontare spese durante il viaggio. Adesso dovrai visitare luoghi civilizzati, quindi potrai (e dovrai) anche spendere soldi. In aggiunta ai tuoi oggetti hai una borsa per il denaro: non occupa spazio nel tuo equipaggiamento. Devi solamente annotare quanti soldi hai. La borsa può contenere da 0 a 100 Crediti: sono i crediti della Repubblica, accettati su gran parte dei sistemi della

galassia (eccetto i sistemi più esterni).

Estrai un numero a caso dalla Tabella del Destino, in questo caso 0 = 10. Moltiplicalo per 10: sono i soldi con i quali inizi l'avventura. Se hai già completato la seconda o la terza avventura di Lite Coldlancer – *Caccia Spietata* oppure *L'Holocron di Wyrm*, o entrambe – questi soldi vanno aggiunti al totale di cui sei già in possesso.

LA FORZA

La Forza è un'energia che circonda tutte le creature viventi, la natura, le cose: coloro che sono sensibili ad essa e sanno usarla prendono il nome di Jedi. E' lungo e difficile l'addestramento per padroneggiare fino in fondo l'uso della Forza, ma una volta perfezionata la propria abilità un Jedi è capace di usarla per molteplici scopi: può sentire cose che gli altri non sentono, spostare oggetti con la forza del pensiero, muoversi con straordinaria agilità, vedere le cose prima che accadano, percepire le presenze di altri esseri viventi e di altri Jedi, la loro sensibilità alla Forza, le loro intenzioni; può persino modificare le percezioni che gli altri esseri hanno, condizionare le menti deboli, disporre di poteri guaritivi.

Non esiste però solo il Lato Chiaro della Forza, che tende all'armonia fra il Jedi e il mondo che lo circonda, al Bene, a nobili ideali di pace, giustizia e uguaglianza. Esiste anche il Lato Oscuro: malefico, aggressivo, è la via

dell'odio e della distruzione, della sete di potere e delle ambizioni più sfrenate. Più facile, più seducente, ma non per questo più forte, nonostante la presenza di poteri distruttivi volti a provocare la morte e la distruzione.

I Poteri Jedi che puoi apprendere sono in totale 8: questi si dividono in 4 poteri di base, comuni ai Jedi sia Chiari che Oscuri, e in 2 poteri specifici per ciascuno dei due lati della Forza.

Prima di iniziare il tuo addestramento, devi decidere quale Lato della Forza vuoi coltivare: se sei orientato verso il Bene, come il tuo maestro e l'intero Ordine dei Jedi, o se invece vuoi dare sfogo ai tuoi istinti distruttivi e alla vocazione per il Male, diventando un Jedi Oscuro.

Una volta appresi alla perfezione tutti i 6 poteri che puoi imparare, in base all'orientamento da te scelto, raggiungi il grado di Maestro.

ORIENTAMENTO

Prima dell'inizio della tua avventura, devi scegliere il tuo orientamento. Esso influirà sia sui poteri che puoi scegliere, sia sulle scelte e sul comportamento che avrai durante l'avventura. In ogni caso sarai tu a scegliere, non il tuo orientamento, ma comunque la tua personalità benefica o malefica condizionerà un certo modo di agire che potrà rivelarsi vantaggioso o addirittura svantaggioso in certi casi.

Se scegli il Lato Chiaro, non potrai apprendere nessun potere del Lato Oscuro: sarai devoto al Bene, e pertanto la tua linea di comportamento sarà sempre pacifica. Non cercherai lo scontro diretto, sceglierai sempre la soluzione meno aggressiva e più diplomatica: non sfrutti il tuo prossimo, tendi ad offrire il tuo aiuto (anche se puoi scegliere sempre di farne a meno), non uccidi e attacchi gli innocenti e gli indifesi, non commetti crimini efferati. Il tuo atteggiamento sarà in linea di massima benefico e giusto. E' una condotta che può sembrare dura da seguire, e a volte ti limita in maniera difficilmente sopportabile: ma essere un vero Jedi significa avere disciplina, calma, autocontrollo, serenità interiore, dominio delle proprie passioni e degli atteggiamenti impulsivi e irrazionali.

Se scegli il Lato Oscuro, non potrai apprendere nessun potere del Lato Chiaro: sarai votato al Male, alla distruzione, alla morte. Sarai principalmente spinto dai tuoi interessi personali: non sei un Sith completamente volto al perseguimento del Male, il Bene non è scomparso totalmente da te ed hai ancora dei valori cui sei legato e affezionato, come la famiglia ad esempio; quello che cambia è che non hai alcun freno morale, all'occorrenza uccidi innocenti, commetti crimini, non hai scrupoli di alcun genere. Persegui i tuoi scopi senza remore, non hai rimorsi: è la via più comoda, più facile. Ciò non significa chiaramente che devi comportarmi continuamente in maniera negativa e malvagia, ma ami passare all'azione e in combattimento sei guidato unicamente dall'istinto,

dalla rabbia, dalla voglia di uccidere e distruggere.

Il tuo orientamento può influire delle scelte durante il gioco, e condiziona i Poteri che puoi apprendere. Osserva bene prima le caratteristiche di tutti i Poteri della Forza e fai le tue scelte, in quanto potrai usare soltanto poteri coerenti con il tuo orientamento.

POTERI JEDI

Come detto sopra, i Poteri Jedi sono in totale 8.

I Poteri Jedi di base sono 4: possono sceglierli sia i Jedi del Lato Chiaro che del Lato Oscuro.

I Poteri Jedi del Lato Chiaro sono 2: Influenza Jedi e Guarigione.

I Poteri Jedi del Lato Oscuro sono 2: Fulminazione Sith e Strangolamento Sith.

Questa descrizione dei Poteri Jedi indica le loro capacità complessive; in quanto Iniziato, non sei capace di utilizzarli al meglio. Per vedere più precisamente cosa sei in grado di fare con questi Poteri Jedi, consulta il paragrafo **Le vie della Forza**.

Alcuni poteri sono anche *gratuiti*, nel senso che il solo fatto di possederli ti permette di utilizzarli, nei casi più semplici; tutti i poteri, se il testo lo richiede, prevedono che tu utilizzi un certo numero di punti di Forza specificati dal testo stesso.

Telecinesi

E' la capacità di spostare gli oggetti grazie alla Forza. Col crescere del tuo grado e della tua esperienza aumenterà considerevolmente la distanza entro la quale potrai usare questo potere, e soprattutto la dimensione e il peso degli oggetti che puoi spostare. Da piccoli oggetti poco pesanti, sarai in grado di spostare con disinvoltura anche corpi pesantissimi e di grosse dimensioni. Sei inoltre in grado di spingere con violenza oggetti e persino esseri viventi, in maniera da arrecare loro danno.

L'uso di questo potere richiede dei punti di Forza.

Agilità Jedi

E' la capacità di essere agili come un vero Jedi. Ti consente non solo di muoverti con velocità e destrezza, ma anche di produrre brevi scatti di velocità nella corsa, e soprattutto di compiere grandi, enormi balzi. La tua agilità può aiutarti a trarti d'impaccio in situazioni estremamente difficoltose, e col crescere del tuo grado aumenterà la tua destrezza e la dimensione dei tuoi balzi.

L'uso di questo potere richiede dei punti di Forza.

Sesto Senso

E' il sesto senso dei Jedi, che permette loro di vedere le cose prima che accadano. Oltre ad avvisarli con pochi secondi di anticipo di un pericolo immediato, permette

ad uno Jedi, col crescere del grado, di percepire sempre più distintamente immagini, scene, fino a vere e proprie visioni di eventi che accadono sempre più lontani nello spazio e nel tempo.

L'uso di questo potere può essere gratuito nel più semplice dei casi, oppure richiedere dei punti di Forza.

Percezione Jedi

Le percezioni dei Jedi sono molto più sensibili e approfondite del normale: questo riguarda sia le percezioni fisiche che quelle mentali. Un Jedi può muoversi in ambienti bui, i suoi sensi normali si affinano, la sua vista è più acuta. Ma soprattutto, un Jedi col crescere del suo grado può percepire con chiarezza sempre maggiore le intenzioni, i pensieri, gli atteggiamenti di ogni essere vivente, anche e soprattutto di esseri sensibili alla Forza e di altri Jedi. Inoltre, un Jedi percepisce le presenze di esseri viventi attorno a lui, anche a grande distanza, e capisce sempre più esattamente con quanta intensità la Forza sia in uno Jedi.

L'uso di questo potere può essere gratuito nel più semplice dei casi, oppure richiedere dei punti di Forza.

Influenza Jedi

Potere Jedi del Lato Chiaro della Forza.

Un Jedi può influenzare le menti deboli: può alterare le

loro percezioni, facendo credere loro di non aver sentito qualcosa che hanno sentito, o di sentire rumori che non esistono. Puoi indurre le menti deboli ad assecondare le tue frasi, a rispondere affermativamente alle tue domande. Col crescere delle tue facoltà, riuscirai addrittura a far credere alle menti deboli di non vederti, risultando invisibile ai loro occhi.

L'uso di questo potere richiede dei punti di Forza.

Guarigione

Potere Jedi del Lato Chiaro della Forza.

Un Jedi può recuperare punti di Salute, parzialmente, oltre ad esercitare poteri guaritivi sugli altri col crescere del grado. Può anche riuscire ad annullare o comunque rallentare l'effetto di veleni e sostanze tossiche sul suo organismo.

L'uso di questo potere dipende dai punti di Forza che scegli di adoperare; consulta la sezione successiva. Non può comunque superare un massimo di 7 punti di Forza per volta.

Fulminazione Sith

Potere Sith del Lato Oscuro della Forza.

Consiste nel lanciare fulmini dalle proprie mani, colpendo un qualsiasi bersaglio alla portata di chi lo usa. Ha una distanza limite, è efficace a corta e media distanza

e provoca danno; col crescere del tuo grado potrai anche provocare morte immediata ad un nemico. E' un potere distruttivo, offensivo, ed ha il vantaggio di essere efficace contro ogni bersaglio e di poter essere usato durante il combattimento.

L'uso di questo potere dipende dai punti di Forza che scegli di adoperare, se usato in combattimento; se richiesto dal testo, parte da un minimo di 3 punti di Forza. In ogni caso si può adoperare un massimo di 7 punti di Forza.

Strangolamento Sith

Potere Sith del Lato Oscuro della Forza.

Consiste nello strangolare e uccidere esseri viventi. E' anch'esso un potere distruttivo ed offensivo, ma presenta delle differenze dalla Fulminazione Sith: provoca sempre morte immediata, ha un raggio d'azione molto maggiore, ma non è efficace contro esseri inanimati o cavalieri Jedi e non può essere usato durante un combattimento, ma solo quando lo richiede il testo. Col crescere del grado, aumenta il raggio d'azione e la facoltà di combinarne l'uso in sequenze.

L'uso di questo potere richiede dei punti di Forza.

GRADO

Questa tabella mostra il tuo grado Jedi in base al numero di poteri che possiedi, e i corrispondenti punti di Forza che rappresentano il tuo massimo punteggio.

Grado	Numero di Poteri Jedi	Punteggio massimo di Forza
Iniziato	3	6
Apprendista Padawan / Sith	4	7
Cavaliere Jedi / Sith	5	8
Maestro Jedi / Sith	6	10

LE VIE DELLA FORZA

Questa sezione ti istruirà, avventura dopo avventura, su come i tuoi Poteri Jedi evolvono col crescere del grado e quindi dell'esperienza.

All'inizio di quest'avventura sei un semplice Iniziato, ciò significa che possiedi solo 3 Poteri; siccome sei all'inizio del tuo cammino, c'è una limitazione nelle arti che puoi

apprendere. Puoi apprendere al massimo 1 potere del Lato Chiaro o del Lato Oscuro; questo significa che devi scegliere almeno 2 Poteri Jedi di base. Puoi quindi decidere di comporre i tuoi 3 poteri in due modi: 2 di base e 1 di un lato specifico (chiaro od oscuro) oppure 3 poteri di base. Ricorda che anche se scegli 3 poteri di base e nessuno di un lato specifico, devi comunque decidere il tuo orientamento.

Nelle prossime avventure, potrai aggiungere ai poteri che hai scelto un altro potere: uno per ogni avventura portata a termine con successo, senza modificare quelli che avevi precedentemente. Questo ti permetterà di apprendere progressivamente tutti i poteri e diventare, nell'ultima avventura, un Maestro Jedi o un Maestro Sith.

Col crescere del grado otterrai una serie di vantaggi. Il primo è che i punteggi di Salute, Forza e Combattività dipendono dal numero di poteri che possiedi; aumentando, essi incrementano questi punteggi. Inoltre, possedendo un maggior numero di poteri è più probabile che tu possegga un potere di cui ha bisogno e che ti viene richiesto dal testo.

Il vantaggio principale è però quello che i tuoi poteri miglioreranno e si perfezioneranno. Anche se possiedi un potere Jedi, infatti, non sei in grado di utilizzarlo al meglio. Raggiungerai capacità sorprendenti col passare del tempo, acquistando abilità che un semplice Iniziato non possiede.

BAGAGLIO DI BASE

Riguardo ai 4 Poteri Jedi di base, bisogna dire che anche se non li possiedi tutti, hai comunque delle capacità di fondo. Esse sono minime, ma constituiscono il "bagaglio di base" di qualsiasi Jedi, anche se non è esperto di tutti i 4 Poteri Jedi di base. Il loro uso è ovviamente naturale, gratuito, già previsto dal libro.

Telecinesi

Anche se non possiedi questo potere, puoi sempre spostare piccoli oggetti col pensiero, ammesso che non siano lontani.

Agilità Jedi

Non sei molto agile, ma puoi comunque fare dei salti di una certa dimensione, anche se non straordinari.

Sesto Senso

La Forza ti permette comunque di avere dei riflessi eccezionali: se non possiedi questo potere, invece di avvertire il pericolo immediato con qualche secondo di anticipo, lo senti solo poche frazioni di secondo prima che ti colpisca; questo lasso di tempo sarà sufficiente in parecchi casi ai tuoi riflessi Jedi, ma non sempre.

Percezione Jedi

Se non possiedi questo potere, l'unica cosa che sei in grado di sentire è la presenza di esseri sensibili alla Forza, Jedi o Sith che essi siano, senza però poterli localizzare o capire precisamente la loro abilità nell'uso della Forza.

INIZIATO

Un Iniziato ha da poco cominciato a percorrere le vie della Forza. La tua personalità deve essere ancora formata in gran parte, ma la scelta del tuo Orientamento comincia a riflettersi nel tuo comportamento e in alcune situazioni che incontrerai durante l'avventura.

Per quanto riguarda i poteri che scegli, però, sei comunque esperto nel loro uso e capace di sfruttarli in buona parte.

Telecinesi

Ti permette di spostare anche oggetti di media grandezza e peso, e aumenta parecchio il tuo raggio d'azione rispetto a quello, limitatissimo, che avresti senza.

Agilità Jedi

Sei molto più agile del normale; puoi anche produrre dei brevi scatti, sei molto veloce nella corsa. Ma soprattutto i tuoi salti sono fenomenali, molto grandi, parecchio

maggiori di quelli che può fare un qualunque essere umano.

Sesto Senso

Senti il pericolo con anticipo di alcuni secondi, che sono necessari non solo all'azione dei tuoi straordinari riflessi Jedi, ma anche a metterti in guardia per tempo. Non hai problemi a deflettere con la Spada Laser i colpi che vengono sparati verso di te, nemmeno se da numerosi avversari e a ravvicinata distanza.

Percezione Jedi

Puoi vedere al buio, i tuoi sensi si affinano molto più di quelli di un normale essere umano. Ti accorgi immediatamente della presenza di esseri sensibili alla Forza vicino a te, ma puoi sentirli anche se si trovano a grande distanza. In un ambiente deserto, puoi percepire presenze viventi anche a centinaia di metri lontano da te.

Influenza Jedi

Puoi condizionare le percezioni delle menti deboli in una certa misura. Puoi far credere loro di sentire per un istante un rumore che non c'è, o di aver visto per un attimo qualcosa che non esiste, ma non puoi compiere ancora l'operazione opposta: occultare rumori o visioni richiede più abilità. Sei in grado di indurre le menti deboli a credere ciò che dici loro e di assecondare il tuo

volere, espresso nelle frasi che gli rivolgi.

Guarigione

Può capitare raramente che ti venga chiesto durante l'avventura. Il suo utilizzo è di natura pratica: in qualsiasi momento, anche durante un combattimento, puoi decidere di utilizzare un certo numero di punti di Forza e convertirli in punti di Salute, guarendoti. Il massimo di punti che puoi usare in questo modo è comunque di 3 alla volta, in un paragrafo o durante un intero combattimento, non di più.

C'è inoltre un'importante limitazione: i punti di Salute che puoi recuperare in questo modo non possono superare il totale di 12 per avventura.

Fulminazione Sith

I fulmini scaturiti dalle tue mani hanno un raggio d'azione di una decina di metri circa. Questo potere può essere usato sia contro esseri viventi che contro bersagli inanimati, e non fallisce mai nel colpire l'obiettivo. Tuttavia esso provoca dei danni, non causa morte immediata: la sua forza aumenterà col crescere del tuo grado. Può esserti chiesto dal testo, in particolari occasioni, ma puoi anche utilizzarlo di tua volontà durante un combattimento. In questo caso, scegli un certo numero di punti di Forza che intendi usare, raddoppiali e questo sarà il totale di punti di Salute che

togli al tuo nemico. Puoi fare questo ad ogni scontro del combattimento. Il numero massimo di punti di Forza che puoi usare in questo modo dipende dal numero di poteri che possiedi: essendo un Iniziato, puoi usare fino ad un massimo di 3 punti di Forza per volta (cioè in un singolo scontro), corrispondenti ad un danno massimo di 6 punti. Puoi usarla in più scontri dello stesso combattimento.

Strangolamento Sith

Un altro modo per attaccare i tuoi nemici. Il raggio d'azione è molto maggiore, di oltre cento metri, ma gli unici bersagli che puoi colpire sono esseri viventi. Questo potere causa però morte immediata. Non fallisce mai nel colpire l'obiettivo, ma esseri potenti nell'uso della Forza come cavalieri Jedi o Sith sanno difendersi da questo attacco, a differenza della Fulminazione Sith che è comunque efficace contro di loro. Si può usare solo quando lo richiede il testo, non si può mai applicare durante un combattimento.

PADAWAN

Un Padawan è un allievo che segue un maestro nell'apprendimento delle vie della Forza. In realtà dopo la tua prima avventura, la rocambolesca fuga da Kemboo II, non hai avuto un Maestro da seguire; ciò nonostante hai

avuto più occasioni di sviluppare l'uso della Forza mettendolo alla prova e affrontando difficili prove, come le precedenti avventure che hai sostenuto, e dedicando lunghi giorni ad affinare le tue capacità.

Telecinesi

Sei in grado non solo di spostare oggetti, ma anche di spingerli con forza. Puoi usare questa facoltà per attaccare esseri viventi arrecandogli danno, per spostare improvvisamente oggetti pesanti, per frantumare oggetti che con le sole capacità di base non riusciresti nemmeno a spostare. Questo può rivelarsi utile in un maggior numero di situazioni ed anche per combattere contro alcuni avversari.

Agilità Jedi

La tua agilità è maggiore, ma soprattutto sei in grado di effettuare salti più alti. La dimensione dei tuoi salti è aumentata e continuerà ad aumentare a mano a mano che progredisci nell'uso della Forza.

Sesto Senso

Hai delle visioni di eventi, presenti o futuri prossimi, che ti riguardano direttamente. Tali visioni non sono perfettamente chiare ma rappresentano in ogni caso la verità, in quanto sono eventi vicini a te nel tempo. Potrebbe anche capitarti di riconoscere un luogo, un oggetto o qualche

altro dettaglio significativo in una di queste visioni.

Percezione Jedi

Puoi capire con esattezza l'abilità nell'uso della Forza da parte di esseri sensibili: riesci a comprendere l'Orientamento e la maestria che essi hanno dei poteri della Forza.

Influenza Jedi

Le tue facoltà mentali possono provocare dei brevi attimi di totale smarrimento nelle menti deboli; durante questi momenti, le percezioni delle menti influenzate sono praticamente nulle: non vedono, non sentono, non si accorgono di nulla, i loro sensi sono del tutto obnubilati, seppure soltanto per qualche secondo.

Guarigione

Il massimo di punti della Forza che puoi usare per curarti in un paragrafo o durante un combattimento è di 4 per volta, non di più. Questo aumenta l'entità delle tue guarigioni, ma comunque non puoi recuperare più di 12 punti per avventura in tal modo.

Inoltre sei in grado di riconoscere ed utilizzare, intuitivamente, oggetti di natura guaritiva che incontrerai nel corso delle tue avventure (anche se magari in precedenza non ne avevi nessuna conoscenza) grazie alla Forza.

Fulminazione Sith

Il numero di punti della Forza che puoi usare alla volta (in ciascuno scontro di un combattimento) per arrecare danno è adesso di 4, non più di 3. Significa che si può infliggere all'avversario un danno massimo di 8 punti di Salute, utilizzando 4 punti di Forza, in uno scontro.

Strangolamento Sith

Aumenta il raggio d'azione e la forza dello strangolamento: può essere usato con efficacia contro avversari sensibili alla Forza che siano meno esperti e potenti di chi tenta di strangolarli, sebbene non avrà effetto se essi hanno potenza maggiore, o uguale, di chi li attacca usando questo potere.

CAVALIERE

Un Cavaliere ha una conoscenza matura delle vie della Forza. Le tue facoltà si sono pienamente sviluppate da quando sei stato messo alla prova, non solo su Kemboo II ma anche nel salvataggio di tua sorella Karen su Tard-Ei-Tari e Zaloriis e nel superare gli ostacoli che hai incontrato su Wyrm, nonché in seguito agli allenamenti sempre più estenuanti che ti sei imposto per migliorarti.

Atto finale del tuo apprendistato da Padawan è la costruzione di una nuova Spada Laser, gesto dal profondo valo-

re simbolico e che richiede inoltre una conoscenza approfondita della Forza.

Forgia la tua Spada Laser

Hai completato due delle precedenti avventure di Lite Coldlancer, ma questo non è sufficiente a permettersi di potenziare la tua Spada Laser: hai bisogno di alcuni oggetti che potresti aver trovato nel corso di tali avventure.

Se hai trovato la Spada Laser di Nemos Hatt, e non l'hai ancora usata per potenziare la tua vecchia Spada Laser, adesso che hai il grado di Cavaliere puoi farlo. Ne utilizzi alcune parti, sostituendole a quelle della tua vecchia arma, in modo da migliorarne la maneggevolezza. Puoi aggiungere un bonus di +2 punti di Combattività alla tua arma. Questo significa che il bonus di Combattività della tua arma passa dal vecchio +10 al nuovo +12!

Se hai trovato un Cristallo Ahliano, significa che segui il Lato Chiaro della Forza, e che puoi usarlo per rimpiazzare il vecchio cristallo focalizzatore della tua arma così da poterti concentrare meglio sulla Forza, ricavando immediati benefici nell'utilizzo della tua Spada Laser in battaglia. Puoi incrementare di +1 il bonus di Combattività dell'arma, inoltre per tutto il tempo in cui la maneggi il tuo punteggio massimo di Salute aumenta di ben 4 punti!

Se hai trovato un Cristallo Rodrann, significa che segui il Lato Oscuro della Forza, e che puoi usarlo per rimpiazzare il vecchio cristallo focalizzatore della tua arma, rag-

giungendo una migliore sintonia con la Forza sia in meditazione che in battaglia. I benefici che ottieni sono un aumento di +1 del bonus di Combattività della tua arma, nonché un incremento di 2 punti del punteggio massimo di Salute per tutto il tempo che la adoperi!

Per maggiore chiarezza, tali informazioni verranno fornite anche nei paragrafi iniziali del librogame, così da permetterti di forgiare al momento – se lo desideri – la tua nuova Spada Laser.

Telecinesi

L'affinamento delle tue capacità ti rende possibile spostare oggetti sempre più pesanti, e di avere un raggio d'azione sempre più vasto.

Agilità Jedi

Aumenta la durata dei tuoi scatti di velocità, e cresce ancor di più la dimensione dei salti che puoi compiere. In generale, tutta la tua agilità in varie situazioni è migliorata ulteriormente.

Sesto Senso

Le tue facoltà perfezionate ti consentono di vedere non solo eventi nel presente o nell'immediato futuro, ma anche scene del passato – se ti trovi in un luogo ove la Forza è particolarmente potente e incline a fornirti tali visioni. È accresciuta la tua possibilità di vedere eventi in un arco

temporale più vasto.

Percezione Jedi

La tua capacità di comprendere l'orientamento e l'abilità nell'uso della Forza di esseri sensibili si è ulteriormente affinata; inoltre i tuoi sensi si sono sviluppati sempre di più per consentirti di avere percezioni chiare anche in situazioni estreme.

Influenza Jedi

Sei adesso capace di indurre le menti deboli a credere di non averti visto né sentito; questo vuol dire che risulti praticamente invisibile e perfettamente silenzioso, a coloro di cui riesci a manipolare le menti. Ci sono però dei limiti all'utilizzo di tale potere: non puoi confondere le menti di un numero troppo grande di esseri, e non avrai successo se le loro menti non sono deboli.

Guarigione

Adesso sei in grado di rallentare efficacemente, ed anche annullare, l'azione di molte tossine e veleni che ti sarebbero risultati letali se fossi stato un Padawan o un Iniziato. Fra questi, c'è anche la possibilità di controllare il respiro per resistere a fumi e gas letali. Le tue capacità non sono però ancora complete, ed esistono comunque sostanze tossiche che possono danneggiarti in maniera mortale.

Inoltre, adesso puoi usare fino a 5 punti di Forza in un

paragrafo o in uno scontro di combattimento, che si traducono in 5 punti di Salute recuperati.

Fulminazione Sith

Sei capace di colpire un grande numero di nemici contemporaneamente: i tuoi fulmini della Forza raggiungono tutti i loro bersagli. E' un attacco potente e devastante, ma che consuma molti punti di Forza.

Inoltre, adesso puoi utilizzare in ogni singolo scontro di combattimento sino a 5 punti di Forza, che si traducono in un danno di 10 punti di Salute sul tuo nemico.

Strangolamento Sith

Sei capace di colpire repentinamente più nemici: il tuo attacco è adesso particolarmente rapido e letale, oltre che estremamente silenzioso. E' il modo ideale per uccidere furtivamente, senza lasciare traccia. Puoi sbarazzarti anche di un gruppo di nemici in questo modo. Inoltre, essendo un Cavaliere, l'efficacia del tuo potere contro altri esseri sensibili alla Forza è ulteriormente incrementata.

MAESTRO

Un Maestro ha una comprensione completa della Forza, ed una padronanza dei poteri della Forza insuperabile. Può utilizzare al massimo tutti i poteri, spingendo al limi-

te le proprie capacità. Tradizionalmente ogni Maestro ha un allievo cui insegnare la Forza, naturalmente questo non è ancora capitato a te – anche perché ti trovi ancora nel bel mezzo di un'avventura, la più difficile che dovrai superare.

Le tue facoltà raggiungono dunque il massimo livello di perfezione a te possibile.

Forgia la tua Spada Laser

Se sei un Maestro, hai completato tutte le precedenti avventure. Già possiedi una Spada Laser modificata che ti dà diritto ad un bonus di +12 punti di Combattività. Se hai eventualmente trovato un Cristallo Ahliano (solo se segui il Lato Chiaro della Forza) o un Cristallo Rodrann (solo se segui il Lato Oscuro della Forza) nell'ultima avventura, puoi inserirlo nella tua Spada Laser per incrementare ulteriormente i suoi effetti benefici.

Ciascuno dei due cristalli ti conferisce un incremento di +1 in Combattività (per un totale di +13 punti di Combattività); inoltre il Cristallo Ahliano aumenta di +4 il tuo punteggio di Salute massimo, il Cristallo Rodrann invece lo aumenta di +2. Il bonus di Salute vale per tutto il tempo in cui sei in possesso della tua arma.

Per maggiore chiarezza, tali informazioni verranno fornite anche nei paragrafi iniziali del librogame, così da permetterti di forgiare al momento – se lo desideri – la tua nuova Spada Laser.

Telecinesi

Un Maestro è capace di sollevare oggetti pesantissimi e di grosse dimensioni: ad esempio un caccia stellare, un gigantesco macigno, o di sostenere la volta di un'intero edificio anche se è di peso notevole. E' anche capace di tenere sospesi in aria quegli oggetti che non riesce a sollevare, per un tempo anche molto lungo se necessario, nonostante questo richieda sforzi notevoli.

Agilità Jedi

Non solo l'ampiezza dei tuoi balzi, ma la rapidità e la facilità con cui puoi eseguire tali movimenti è impressionante. Sei capace di correre a velocità elevatissima, se questo fosse necessario, anche se solo per brevi tratti e non per lunghe distanze; puoi compiere sequenze di balzi poderosi; in generale tutte le tue capacità atletiche dovute all'impiego della Forza raggiungono i loro vertici.

Sesto Senso

La tua visione della Forza si spinge verso il passato, il presente, il futuro. Concentrandoti sulla Forza puoi vedere davanti ai tuoi occhi nitide scene che descrivono eventi che hanno avuto luogo nel tempo, anche a grandissima distanza temporale da te. In particolare, migliora molto la tua capacità di prevedere eventi futuri, anche se naturalmente queste visioni non sempre sono affidabili a causa del fatto che il futuro è in continuo movimento e la Forza

stessa non lo determina in maniera precisa ed univoca.

Percezione Jedi

La tua capacità di percepire l'animo degli esseri viventi che ti circondano è affinatissima; puoi riuscire a distinguere gli esseri malvagi ed ostili da quelli amichevoli e d'indole pacifica, puoi comprendere l'orientamento di coloro che usano la Forza (a meno di circostanze particolari) e puoi spingere le tue percezioni a cogliere la presenza di esseri viventi anche in un larghissimo raggio di distanza.

Influenza Jedi

Oramai sei capace di influenzare con estrema facilità le menti deboli, anche di numerosi esseri alla volta, inducendole a credere di aver sentito dei rumori ben precisi o di aver visto ciò che desideri, proiettando delle immagini a tua scelta nella loro mente; puoi renderti completamente invisibile e silenzioso anche di fronte ad un numero elevato di menti deboli. Puoi impartire degli ordini, controllando fortemente la volontà di coloro che riesci a manipolare.

Nonostante la grande abilità che hai raggiunto, potresti comunque incontrare degli esseri che per loro natura, o perché istruiti adeguatamente, sono immuni o resistenti a questo potere, e sui quali la tua influenza potrebbe rivelarsi ridotta o addirittura nulla.

Guarigione

I tuoi poteri curativi ricevono un ulteriore potenziamento. La tua capacità di controllo del respiro, che ti permette di resistere a gas velenosi, è migliorata. Inoltre le tue capacità guaritive incrementano l'entità dei danni che riesci a risanare nel corso di un'avventura. I punti di Salute che puoi recuperare in un unico utilizzo del tuo potere, durante un paragrafo o un combattimento, è adesso di ben 7 punti, che corrispondono ad un impiego di altrettanti punti di Forza.

Infine, il numero massimo di punti di Salute che puoi recuperare durante l'intera avventura sale a 16 (invece di 12 punti, limite che hai avuto nelle precedenti avventure).

Fulminazione Sith

La potenza dei Fulmini di Forza che sei capace di produrre raggiunge il suo picco: in ciascuno scontro di combattimento puoi usare fino a 7 punti di Forza, che si traducono in un danno immediato di ben 14 punti di Salute sul tuo avversario.

Strangolamento Sith

Aumenta il numero di esseri viventi su cui puoi usare il tuo potere, ma soprattutto aumenta ulteriormente la distanza. Se conosci precisamente la locazione di un particolare essere vivente contro cui vuoi dirigere questo potere (è necessario percepirlo con chiarezza nella Forza) puoi

strangolarlo anche se è molto al di là del tuo campo visivo. Il tuo raggio d'azione è molto largo.

COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura, dovrai affrontare dei nemici in combattimento. Anche loro avranno un punteggio di Combattività e di Salute, come te, che ti viene specificato dal testo. Lo scopo del combattimento è di uccidere il nemico, portando a zero i suoi punti di Salute e cercando di perdere meno punti di Salute possibile.

1. La prima cosa da fare è di scrivere il *Rapporto di combattività* che esiste fra te e il nemico. Tale rapporto non è altro che la differenza tra la tua Combattività e la Combattività del nemico: può essere un numero positivo se tu hai più combattività, è di zero se avete lo stesso punteggio di combattività, e può essere anche un numero negativo se tu hai meno combattività del tuo nemico
2. Una volta determinato il Rapporto di combattività, inizia il combattimento. Il combattimento è diviso in diversi scontri. Ad ogni scontro, tu devi estrarre un numero dalla Tabella del Destino.
3. Estratto il numero dalla Tabella del Destino, devi ricorrere alla tabella *Risultati di combattimento*. Ad ogni scontro, devi fare l'incrocio fra il numero estratto

dalla Tabella del Destino e il rapporto di combattività del combattimento. Nella casella sono indicati i punti di salute che perdi tu e quelli che perde il tuo nemico.

4. Riprendi dal numero 2. Continuando in questo modo, estrazione dopo estrazione e scontro dopo scontro, uno dei due personaggi arriverà a zero punti di Salute. Se sei tu ad arrivare a zero, sei morto e la tua avventura è finita; se è il tuo nemico, significa che hai vinto il combattimento.

Ecco un esempio pratico che ti illustra il procedimento.

Supponiamo che Lite Coldlancer deve affrontare un gruppo di Predoni Tusken. Lite Coldlancer ha una Combattività di 18 e una Salute di 28, mentre i Predoni Tusken hanno Combattività 16 e Salute 33.

1. Il *Rapporto di combattività* fra Lite Coldlancer e i Predoni Tusken è +2. Infatti, il punteggio di combattività di Lite Coldlancer è 18 e quello dei Predoni Tusken è 16, e 18 -16 = 2

2. Scritti i punteggi di Salute tuo e del tuo nemico, e fissato il rapporto di combattività, si comincia col primo scontro. Estrai un numero dalla Tabella del Destino ed esce il numero 5

3. Controlli la tabella *Risultati di combattimento* e vedi che, all'incrocio fra il rapporto di combattività +2 e il numero estratto 5, accade che il nemico perde 8 punti di Salute e tu ne perdi 2. Quindi i Predoni Tusken

scendono a 33 – 8 = 25 punti di Salute e tu scendi a 28 – 2 = 26 punti di Salute.

4. Effettui un altro scontro: sorteggi un numero, effettui l'incrocio sulla tabella dei Risultati di combattimento, vedi quanti punti di Salute avete perso tu e il tuo nemico, li sottrai. Poi effettui il terzo scontro, poi il quarto, il quinto, e così via, fino a quando non vinci il combattimento oppure vieni ucciso.

A volte durante il combattimento può esserti offerta la possibilità di fuggire. Questo significa che, se dopo un qualsiasi scontro vuoi terminare il combattimento, sei libero di farlo e di andare al paragrafo indicato nel testo. Non devi però dimenticare che i punti di Salute che hai perso fino a quel punto, sono ormai persi: le ferite che hai subito fino a quello scontro, infatti, sono effettive perché hai deciso solo in quel momento di andartene. A volte ti verrà detto che non puoi fuggire prima di aver concluso un certo numero di scontri.

Alcune volte, invece, può venirti detto di interrompere il combattimento dopo un certo numero di scontri: in tal caso, devi ultimare gli scontri indicati e poi andare al paragrafo indicato nel testo.

CHE LA FORZA STA CON TE!

La tua avventura sta per cominciare, Lite Coldlancer. Ricorda che solo un saggio uso della Forza potrà consentirti di superare le difficoltà e portarla a compimento.

Le scelte che prenderai influenzeranno drasticamente la difficoltà del gioco: scelte sbagliate possono condurti a subire gravi danni, metterti in situazioni complicate e addirittura portarti direttamente alla morte! Quindi opera con attenzione e oculatezza le tue scelte.

Gli oggetti che trovi sul cammino possono essere anche inutili, nel senso che non servono a nulla e che tu, portandoli con te, occupi solo spazio che potresti destinare ad altri oggetti. Alcuni oggetti ancora possono rivelarsi addirittura dannosi! Fai quindi attenzione agli oggetti che decidi di portare con te.

Scegli con cura i Poteri Jedi. Essi possono salvarti la vita in più di un'occasione. Ricorda inoltre che sei hai dei punteggi bassi di Combattività e Salute, ci sono dei poteri

che possono aiutarti come la Guarigione (per recuperare Salute) o la Fulminazione Sith (per portare a termine più facilmente i combattimenti). Ma attento a non consumare troppi punti di Forza: potrebbero venirti a mancare quando il testo lo richiede per usare altri Poteri Jedi.

Comportandoti con saggezza riuscirai a portare a termine qualsiasi avventura. Che la Forza sia con te, Lite Coldlancer!

1

Siete appena entrati nell'iperspazio. Nella tua mente sono ancora vividi gli ultimi istanti che hai vissuto: la scoperta dei cadaveri dei tuoi fratelli Wibo e Speedh nel labirinto, la rivelazione dell'identità di Darth Xargon, il Signore di Wyrm, e la fuga disperata e fortunosa con la quale sei riuscito a salvarti dalle sue grinfie. Numerose scene scorrono continuamente davanti ai tuoi occhi in rapida successione, impedendoti di riposare, mentre nel profondo della tua mente echeggia il grido di ira del tuo malvagio avversario, che puoi percepire forte e chiaro attraverso la Forza. E' un urlo selvaggio ed incontenibile che ti fa accapponare la pelle.

Il viaggio verso Phonos è lungo, e tuo fratello Ala ne approfitta per abbandonare i comandi dell'*Artiglio di Tard* - lo splendido caccia tardoniano sul quale state navigando - e venire a chiederti spiegazioni.

"Allora Lite, adesso ti sei calmato? Dimmi che cosa è successo su Wyrm, ti vedo sconvolto…"

Lentamente raccogli le forze e riassumi ad Ala tutti gli eventi che ti sono accaduti su Wyrm. In prima istanza gli racconti di come sei riuscito ad infiltrarti nella Fortezza di Wyrm, di come hai scoperto la presenza di una grande armata dei Separatisti che si prepara ad attaccare il quadrante di Phonos - nel quale abita la vostra famiglia - e gli spieghi che dovete correre ad avvisare la Repubblica il più presto possibile. Poi passi alla parte drammatica della sto-

ria.
Ti piange il cuore quando devi annunciargli che i vostri fratelli Wibo e Speedh sono morti, e vedi lacrime copiose sgorgare dai suoi occhi.

"Perché, Lite, perché? Come è possibile che fossero anche loro su quel pianeta… per quale ragione… perché hanno dovuto perdere la vita?" ti chiede spiegazioni Ala.

"Purtroppo sono stati costretti. Sono stati rapiti, come tanti altri, dal malvagio Signore di Wyrm, un antico Sith di nome Darth Xargon che è da poco ritornato alla vita. Sono stati gettati anche loro in quell'infernale labirinto, e non ce l'hanno fatta."

Il tuo racconto prosegue con il ritrovamento dell'Holocron di Wyrm. Mostri ad Ala l'artefatto che cela arcani segreti del Lato Oscuro della Forza: puoi sentirne l'energia pulsare nelle tue mani, è una sorgente di conoscenza immensa il cui potere ti spaventa e ti affascina al tempo stesso. Gli spieghi che l'anima di Darth Xargon era custodita in questo oggetto, e che una persona che purtroppo conoscete molto bene ha deciso di liberarla ed ha accettato di divenirne la reincarnazione.

"Di chi si tratta, Lite? E' qualcuno che conosciamo? E' lui che ha ucciso Wibo e Speedh? Dimmi chi è, voglio saperlo!" urla Ala, in preda alla rabbia e fuori di sé per le terribili notizie che ha dovuto ricevere.

"Tieniti forte, Ala. L'identità dell'attuale Darth Xargon è

l'ultima cosa che ho scoperto, prima di fuggire dal pianeta.

Darth Xargon è Shin Coldlancer."

Vai al **17**

2

Corri più veloce che puoi, con l'intenzione di superare l'ostacolo senza subire ferite: un nugolo di dardi piove in ogni direzione, alcuni sono diretti verso di te, altri invece vengono sparati proprio di fronte a te, costringendoti a fermarti e lanciarti sul lato. E' difficile proseguire con velocità e senza venire feriti nemmeno una volta: più volte vieni trafitto da questi proiettili metallici, ed arrivi dall'altra parte stremato e sanguinante. Perdi 6 punti di Salute.

Ai tuoi soldati è andata ancora peggio: alcuni ti raggiungono, conciati in malo modo ma ancora vivi e complessivamente in buona salute, altri invece hanno riportato vistose ferite e devono ricevere frettolose cure mediche prima di continuare; un paio di cloni, purtroppo, non ce l'hanno fatta, sono stati colpiti in punti vitali e non sono sopravvissuti.

Maledici la sfortuna: la vostra impresa non è iniziata nel migliore dei modi.

Prosegui al **444**

3

I tuoi riflessi sono fulminei. Ti tuffi immediatamente sul lato, evitando gli artigli della bestia che vola sopra di te. Il Dun'Xaath comprende la tua mossa e cerca di colpirti con la coda, ma sei già pronto: salti e con un'agile capriola all'indietro scansi anche quest'attacco, atterrando con destrezza e tenendo la tua Spada Laser sempre sguainata e ritta sul tuo capo in posizione di guardia.

Il mostro impreca per la rabbia, ed agita nervosamente la sua lunga coda mentre le sue fauci schioccano nell'aria. Rinuncia ad attaccarti, e preferisce attendere. Lo osservi con attenzione finché non noti uno spettacolo che ti fa vibrare dall'orrore. Le ferite che sei riuscito ad infliggere al tuo nemico nei precedenti scontri di combattimento si stanno lentamente rimarginando! Capisci che non hai tempo da perdere: l'orrida creatura è capace di rigenerarsi, e quindi non devi concederle nemmeno un istante di tregua. Con una serie rapida di colpi della tua Spada Laser la incalzi, ingaggiando un serrato corpo a corpo con la creatura.

Lucertola Dun'Xaath potenziata

Combattività 21 Salute 27

Combatti all'ultimo sangue. Se vinci vai al **123**

Speri di poter cogliere di sorpresa il tuo avversario, e danneggiarlo gravemente cogliendolo in pieno con la tua granata. Attendi il momento giusto, prendi accuratamente la mira e lanci la bomba verso di lui. Ma non hai considerato un dettaglio molto importante: il tuo avversario non è una persona qualsiasi - è un Jedi.

Qal Jundai si volta di scatto all'ultimo istante, rivolge il palmo della mano aperta verso la bomba e la manda all'indietro: in meno di un secondo capisci quello che sta accadendo e cerchi di tuffarti sul lato per non venire investito dall'esplosione, ma è troppo tardi. Il Jedi ti ha centrato quasi in pieno, e subisci molti danni: perdi ben 7 punti di Salute. L'ologramma di Shin diviene tremolante, e puoi sentire la voce infuriata di tuo zio che lancia ordini al Kel'Dor. Non puoi vedere dietro la sua maschera, ma senti che sta puntando su di te i suoi occhi con una espressione carica di odio.

"E' Lite! E' fuggito! Qal, è pericoloso affrontarlo! Devi fuggire con l'Holocron, non puoi rischiare di perderlo!" grida la proiezione olografica di tuo zio, ma Qal Jundai non gli dà ascolto, accecato da sentimenti frenetici e violenti: puoi sentirli scorrere con impeto nel suo animo, mediante la Forza, mentre sguaina la sua Spada Laser e si dirige di corsa contro di te.

"Attendevo da parecchio tempo questo momento, Lite Coldlancer" ti sfida Qal Jundai "Non vedevo l'ora di po-

terti ridurre a brandelli dinanzi agli occhi del mio nuovo maestro!"

La tua unica speranza è quella di evitare i suoi affondi, e recuperare la tua Spada Laser, disarmato come sei non puoi batterlo. Devi attendere un'occasione propizia per sfilargliela dalla cintura.

Qal Jundai

Combattività 24 Salute 35

Il combattimento dura solo 2 scontri. Dopodiché, se sei ancora vivo, vai al **382**

5

Miri contro la testa del mostro, e scagli con forza la tua Granata Elettrica. Non è tanto la potenza dell'esplosione a danneggiare la creatura, quanto il tipo di danno che le hai arrecato: a quanto pare, il mostro è molto vulnerabile all'elettricità. Vedi i suoi muscoli irrigidirsi, mentre l'esse-

re arretra e resta paralizzato in una strana posa. Sembra aver accusato il colpo!

Questa è un'ottima opportunità per attaccarlo, oppure per fuggire a bordo del sottomarino sperando che non si riprenda subito. Che cosa fai?

Se lo attacchi, approfittando del danno che ha subito, vai al **383**
Se vuoi correre sul sottomarino, fuggendo prima che ritorni all'attacco, vai al **92**

6

Detesti tuo zio Shin con tutta la forza di cui sei capace. E' lui la fonte della sofferenza e dell'odio che hai coltivato dentro di te, lentamente, in tutti questi anni. Ti accorgi improvvisamente di quanto ti senti solo, a proteggere la tua famiglia, unico baluardo contro tutto e contro tutti.

"C'è stato un tempo in cui tu eri la persona di cui mi fidavo di più. Eri il mio maestro, mi hai guidato nelle vie della Forza... ma hai seminato soltanto odio e sete di distruzione dentro di me. Hai osato uccidere Wibo e Speedh, hai messo in pericolo la vita di tutta la famiglia e ora stai barbaramente torturando Yané. Io questo non lo posso permettere! Giuro solennemente che non avrò la minima pietà di te, e che ti ucciderò con queste mie mani!"

"Quanta ira... quanto odio... sì... Lite, sento che alla fine hai appreso qualcosa. Lasciati trascinare da queste emozioni...

lascia che l'odio ti renda potente... è questa la mia ultima lezione: l'ultimo insegnamento di un maestro al suo apprendista."

"Io non sono il tuo apprendista! Tu sei mio nemico!"

"Se non vuoi seguirmi mi vedo costretto ad abbatterti, Lite. E' un vero peccato, ti sei rivelato un allievo eccezionale. Ma non importa, ho già trovato chi ti sostituirà. Se non vuoi combattere al mio fianco... forse tua sorella lo farà."

Vai al **317**

7

State correndo, quando accade qualcosa di totalmente inaspettato: venite colpiti in pieno da una poderosa esplosione! L'impatto è violentissimo, venite alzati in aria e catapultati in avanti, avvolti da fiamme ad altissima temperatura. Tu ed Ala riportate numerose ferite e gravi ustioni su tutto il corpo: perdi 6 punti di Salute.

Soltanto dopo qualche istante realizzi cosa è accaduto. Evidentemente avete messo piede su qualche mina antiuomo piazzata sotto il pavimento, non potevate accorgervi della sua presenza. Ala è dolorante e messo piuttosto male, a te gira ancora la testa. Vi siete appena rialzati, che sentite un rumore poco incoraggiante: la volta rocciosa del corridoio sta per crollare, danneggiata dalla potente esplosione!

Cerchi disperatamente di tuffarti in avanti, per evitare di

venire sepolti dai macigni che stanno per piombare su di voi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Agilità Jedi puoi aggiungere 3 al numero estratto.

Se il numero va da 0 a 3, vai al **200**
Se il numero va da 4 in su, vai al **242**

8

La porta rivela l'accesso ad una stanza all'apparenza normale. Su alcuni ripiani metallici sono accatastati un sacco di oggetti, tu ed Ala li esaminate nella speranza di trovare qualcosa di utile.

Quando meno ve l'aspettate, ecco emergere da un angolo della stanza un droide guardiano di grosse dimensioni: ne hai già incontrato uno identico nel centro di comando, e sai che sarà un combattimento impegnativo. Ma almeno questa volta hai l'aiuto di tuo fratello.

Droide guardiano

Combattività 19 Salute 20

Puoi togliere 3 punti di Salute per ogni scontro del combattimento, grazie all'aiuto di Ala in battaglia.

Se vinci, vai al **195**

9

Nemos Hatt rimane a guardia dell'ingresso, nel caso dovessero presentarti ospiti indesiderati, mentre tu corri immediatamente a trarre in salvo Yané. Salti sopra il piedistallo ed osservi le raccapriccianti ferite che sono state inferte alla tua povera ed inerme sorella, che giace svenuta ai tuoi piedi, mentre con le fluide movenze della tua Spada Laser recidi in tutta fretta le catene che la tengono prigioniera.

Se hai il Sesto Senso, o la Percezione Jedi, vai al **441**
Altrimenti continua al **149**

10

Non incontri difficoltà nel deviare e rompere le tubazioni che corrono lungo le pareti del corridoio: il liquido refrigerante esce a fiotti, colpendo il Rancor in pieno volto e facendolo ruggire dal dolore. Ti fermi ad esultare, convinto che questo riuscirà a scoraggiarlo dal proseguire... ma le tue speranze vanno in frantumi. Il Rancor con uno sforzo estremo passa oltre le tubature, resistendo strenuamente alla gelida temperatura del liquido di raffreddamento, e continua ad inseguirti più infuriato che mai. Non gli hai fatto nemmeno un graffio!

Imprecando contro la malasorte, raddoppi i tuoi sforzi per uscire dal corridoio il prima possibile. Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza e vai all'**84**

11

La tua spada devia tutti i fulmini, ma questo ti costa uno sforzo sovrumano in termini di energie. La fronte rigata dal sudore, ti accasci a terra e continui a resistere in ginocchio, stoicamente, per evitare di venire travolto. Indietreggi di un paio di metri, e senti le gambe e le braccia bruciarti per la fatica, quando finalmente Shin cessa il suo attacco. Era ora! Ti rialzi malconcio e dolorante: hai perso 3 punti di Salute, ma poteva andarti decisamente peggio.

Vai al **432**

12

Espandi le tue sensazioni, e puoi sentire distintamente tre presenze nella Forza, tutt'e tre collocate a bordo dello *Star Reaver*. La prima e più vigorosa è quella di tuo zio Shin: non hai dubbi che si tratti di lui, puoi percepirlo quasi come se fosse a pochi passi di distanza da te. La seconda è quella del cavaliere caduto Qal Jundai, ed anche qui puoi sentire con chiarezza il Lato Oscuro della Forza. L'ultima presenza vitale, infine, è quella di tua sorella Yané: la senti così debole che temi per la sua salute. Temi che le abbiano fatto del male, e sai che non sarà un'impresa facile salvarla.

Continua al **100**

13

Purtroppo i tuoi soldati possono offrirti un aiuto molto modesto, dal momento che non sono capaci di danneggiare seriamente questo mostro di metallo: solamente la tua lama di luce può farlo, e senza timore ti avvicini al nemico e la affondo nel suo corpo robotico, nel tentativo di abbattere questo formidabile avversario. La battaglia si preannuncia tutt'altro che semplice.

Droide ragno avanzato

Combattività 26 Salute 30

Se durante il combattimento estrai uno 0, interrompi subito la battaglia, perché hai colpito il tuo nemico nel suo punto debole: il sistema di puntamento che inutilmente hai cercato di colpire con il fucile da precisione.

Se estrai uno 0, vai subito al **151**
Se vinci, vai al **459**

14

Fai affidamento al tuo legame con la Forza e corri più veloce che puoi, attraversando i corridoi sulle mura da un'estremità all'altra come un proiettile sparato, passando impudentemente di fronte al fuoco nemico e alle cannonate dei mezzi d'assalto separatisti. Stai salendo verso le mura poste più in alto, saltando da un bastione all'altro per rendere più breve il percorso; nessuno riesce a starti dietro, i droidi rinunciano a prenderti di mira, i tuoi movimenti sono troppo fulminei, la tua sagoma troppo sfuggente per loro.

Con un ultimo grande balzo, atterri direttamente sul corridoio appena conquistato dai droidi, attivi la Spada Laser e defletti la pioggia di laser che ti investe senza pietà. Non solo i normali droidi prodotti dalla Federazione dei Mercanti, ma persino alcuni Droidekas - i possenti Droidi Distruttori protetti da scudi deflettori - presidiano la zona. Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza.

Se hai una Granata Elettrica, e vuoi lanciarla nel mucchio di droidi, vai al **225**
Se hai un Detonatore Termico, e vuoi scagliarlo contro i droidi, vai al **392**
Se non hai nessun tipo di granata, o preferisci non usarla, allora devi combattere: vai al **413**

15

Dorn Garmin prende fiato, mentre ti espone i fatti in maniera sintetica ma precisa. Una nave dei Separatisti è riuscita a passare inosservata, emergendo dall'iperspazio a poca distanza da Phonos ed entrando nell'atmosfera del pianeta. Per uno sfortunato quanto inspiegabile errore del sistema di sorveglianza, questa nave è riuscita a sbarcare un considerevole numero di droidi - lanciandoli tramite moduli di trasporto speciali direttamente dentro le mura della città fortificata di Essanthia.

"Ma quelle fortificazioni non possono essere superate così facilmente!" esclami.

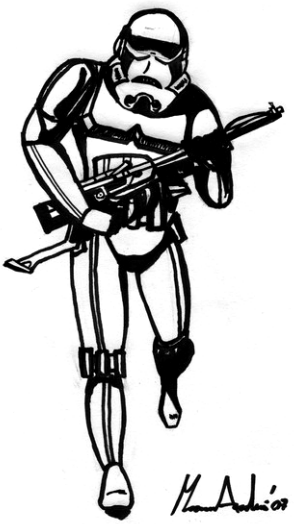
"Sembra che nessuno si sia accorto che si trattava di Separatisti… fatto sta che approfittando di questa svista, i droidi si sono diffusi con rapidità incredibile nella base. Siamo stati colti completamente alla sprovvista, non abbiamo avuto il tempo di renderci conto di quello che stava succedendo, che già avevano preso il controllo del quartier generale. Ma non sono abbastanza numerosi da invadere l'intera cittadella."

"Allora significa che l'armata di Wyrm è già qui" borbotta Ala, visibilmente preoccupato dall'idea di ritrovarsi nel bel mezzo di una battaglia.

"Cosa? Quale armata?" esclama Dorn "Cosa significa questo… che è l'inizio di un'invasione dei Separatisti? E voi come lo sapete?"

Provvedi a riassumergli brevemente la tua storia, senza scendere troppo nei dettagli. Non ti va di spiegargli che a capo di quella armata c'è vostro zio Shin Coldlancer, o di raccontargli dell'Holocron di Wyrm. Gli parli però del fatto che stanno per invadere il settore di Phonos, e che volevi avvisare la Repubblica ma non ti hanno dato modo di parlare. Dorn Garmin esamina i fatti, e decide di crederti.

"Dobbiamo darci subito da fare allora" ti incita, animato da uno strano fervore "possiamo ancora fare qualcosa! Andiamo!"
Dorn parte di corsa, e voi lo seguite senza avere il tempo di fare domande: vai all'**80**



16

Ti attende un duro lavoro. Purtroppo la tua capacità di spostare massi pesanti come questi è limitata; puoi muoverli uno alla volta. Questo richiede parecchio tempo, ma questo metodo è molto più veloce - e meno stancante - che spostare le pesanti pietre con le nude mani.

Passi parecchie ore a compiere questo estenuante lavoro, e nel frattempo devi consumare 1 Pasto o perdere 3 punti di Salute.

Infine i tuoi sforzi vengono premiati: a furia di spostare massi, riesci a ricavare un passaggio libero per proseguire oltre. Ricorda che hai consumato 5 punti di Forza e vai al **375**

17

La notizia è uno shock terribile. Ha quasi l'effetto di cancellare tutti gli avvenimenti che gli hai appena raccontato. Ala non può crederci: il tuo terribile nemico, contro il quale ti sei battuto all'ultimo sangue, dal quale sei sfuggito per puro miracolo, e che ha causato la morte di Wibo e Speedh… è vostro zio Shin. Il tuo maestro nelle vie della Forza.

"Non è possibile, Lite… dimmi che non è vero…"

"Purtroppo è vero, Ala. E' lui il nemico contro il quale dovremo confrontarci questa volta. Sinceramente non so se possiamo batterlo, è diventato potente ed ha un'intera armata di droidi e mezzi da guerra dei Separatisti con sé. La cosa peggiore è che il suo obiettivo principale non credo sia quello di conquistare Phonos."

"E quale allora?"

"Il suo obiettivo siamo noi, Ala, e la nostra famiglia. Shin vuole catturarci e renderci suoi servi, ed è disposto a qualsiasi cosa pur di farlo. Ha ucciso Wibo e Speedh, è tanto pazzo quanto pericoloso. Ho provato a farlo ragionare, ma è impossibile. Non so che cosa accadrà la prossima volta che ci incontreremo…"

Dopo che anche Ala ha assorbito l'impatto di queste notizie, elaborate un piano d'azione. Il vostro scopo immediato è quello di raggiungere Phonos senza nessuna sosta lungo il cammino, per avvisare la Repubblica il prima possibile. Se arrivate abbastanza presto, la Repubblica può chiamare soccorsi e organizzarsi per respingere l'attacco dell'armata separatista. Inoltre su Phonos c'è un Cavaliere Jedi di nome Qal Jundai che potrebbe aiutarti e consigliarti sul da farsi.

Durante il viaggio, passi il tempo a riorganizzare il tuo inventario. Ci sono alcune cose utili che potresti fare.

Se sei Cavaliere, oppure Maestro, vai al **78**
Altrimenti prosegui al **178**

18

Una volta aperte tutte le celle delle carceri, un boato indescrivibile ti avvisa dell'inizio di una terrificante battaglia: colpi di blaster, urla di mostri raccapriccianti, grida agonizzanti di esseri umani risuonano in tutta la base. E' scoppiato il caos!

Esci dalla stanza, e ti dirigi verso la cella in cui è prigioniero tuo fratello. Avanzando sempre di più, trovi gruppi di creature che lottano contro i soldati della Repubblica, lanciandoli per l'aria, caricandoli o sbranandone i resti. Numerose squadre lottano contro le creature, e senti ufficiali urlare ordini dappertutto; qualcuno si rivolge anche a te, ma li ignori e passi oltre velocemente, sfrecciando nella battaglia senza curarti di nessuno.

Giunto nel corridoio delle celle d'isolamento, osservi la quarantina di soldati che proteggono Ala venire attaccati da una mandria di bestie infernali. Alcuni dei cloni repubblicani sono già caduti, altri stanno lottando disperatamente per resistere all'assalto. Non sai se vinceranno le creature mostruose o i soldati… perlomeno sei contento del fatto che si stanno uccidendo a vicenda, e che Ala è al riparo dalla carneficina che lo circonda, all'interno delle barriere di forza della sua cella.

Se vuoi limitarti ad osservare la battaglia, aspettando che mostri e soldati si annientino da soli, vai al **194**
Se vuoi intervenire, e dare una mano ai soldati della Repubblica, perché vuoi cominciare ad eliminare parte dei

mostri, vai al **268**
Se sei armato di Folgoratore, e vuoi dare una mano alle creature mostruose attaccando i soldati della Repubblica da lontano, vai al **224**

19

Attendi il momento giusto, per spiccare un agile balzo e sfuggire alla presa dei soldati, atterrando alle loro spalle. I cloni sono molto veloci nel reagire: subito aprono il fuoco contro di te, evidentemente si aspettavano una mossa del genere da parte tua, ma non ti fai cogliere impreparato. Con un gesto energico afferri per il collo il soldato a te più vicino e lo usi come scudo umano, riparandoti dalla prima raffica di colpi.

Puoi usare il suo Folgoratore, se vuoi: ti permette di aumentare di 3 punti la tua Combattività in battaglia, supplendo in parte all'assenza di Spada Laser. Ti servirà nell'imminente scontro: c'è un'intera squadra di cloni da sconfiggere.

Squadra di soldati della Repubblica

Combattività 17 Salute 25

Se vinci, vai al **77**

20

Il Capitano Dorn ha appena riconquistato la Torre Nord! Lo scudo deflettore ha ripreso a funzionare, ed i bombardamenti dei mezzi d'assalto nemici si rivelano d'un tratto inefficaci, infrangendosi contro la barriera protettiva che ricopre le fortificazioni. Tutte le postazioni dell'artiglieria pesante riprendono a funzionare, e sentire i cannoni che sparano frequenti raffiche di colpi contro le schiere di Separatisti è una vera gioia per le tue orecchie.

La maggior parte delle mura è sotto il controllo della Repubblica, i droidi hanno rinunciato alle mura come obiettivo, preferendo riversarsi tutti nell'unico varco che sono riusciti ad aprirsi nel Cancello Orientale. I cloni che hanno appena ripreso le mura possono dunque venire a darvi una mano: alcuni sparano dall'alto, colpendo alle spalle tutti i droidi già entrati nella cittadella, altri cloni ancora invece scendono e attaccano frontalmente le truppe nemiche. I droidi sono presi sotto un micidiale fuoco incrociato, e faticano a riorganizzarsi in maniera efficace.

L'urlo di battaglia dei tuoi uomini si leva verso il cielo, mentre scagliate la vostra controffensiva, che spazza via la maggior parte dei vostri nemici. State suonando la riscossa, ed anche se la Repubblica ha perso quasi tutto il proprio contingente di soldati, le possibilità di respingere l'assalto sono buone: è sufficiente mantenere il resto dell'armata separatista al di fuori della fortezza. Si tratta di migliaia di droidi, ma se restano fuori sono facile preda e potete decimarle tranquillamente, senza problemi.

Per fare questo, però, è necessario rendere sicuro il Cancello Orientale. E non è detto che sia impresa facile - perché una vecchia conoscenza è arrivata con l'intento di rovinare i tuoi piani per questa battaglia.

Vai al **63**

21

Nemos Hatt si allontana, portandosi la mano alle parti del corpo ferite, mentre i guerrieri al suo seguito intervengono immediatamente, formando un muro umano a separarvi. Mentre con la tua Spada Laser defletti i loro colpi, respingendoli contro di loro e sfoltendone il numero, vedi che Nemos si ritira, sanguinante e biascicando imprecazioni al tuo indirizzo. Le maledizioni che ti scaglia contro non ti impensieriscono più di tanto… fin quando

non senti una frase che suona come una inquietante minaccia:

"Lite, ci rivedremo presto! Ti aspetterò su Krant… andrò a fare visita alla tua famiglia, potrebbe aver bisogno di compagnia… ti aspetto!"

Il tono sarcastico e pungente della sua provocazione ti preoccupa. Nemos sa che la tua famiglia è nascosta sul vicino pianeta di Krant! E se lo sa Nemos Hatt, allora di sicuro anche Shin ne è a conoscenza!

Nemos è libero di fuggire, tu invece sei coinvolto in una tremenda carneficina, e devi guidare le forze della Repubblica alla vittoria. Amplifichi l'ardore col quale ti getti in battaglia, e centinaia di nemici cadono sotto i tuoi colpi prima che l'armata dei Separatisti suoni la ritirata. La legione di droidi ha subito molte più perdite del previsto, ed il loro assalto si stava rivelando infruttuoso: hanno sacrificato migliaia e migliaia di soldati, prima di rendersi conto che non sarebbero riusciti a penetrare nella cittadella.
Urla e manifestazioni di giubilo provengono dai cloni della Repubblica, che inseguono il nemico fin quasi ai moduli di trasporto nei quali i droidi si infilano di corsa: mentre l'intero esercito repubblicano esulta, il tuo grido di gioia ti si strozza in gola, pensando alla minaccia che incombe sui tuoi familiari su Krant. Nemos Hatt si sta dirigendo verso di loro… devi inseguirlo, e subito.

Vai al **232**

22

Esci dall'hangar ed avanzi spedito nei corridoi di questo maestoso incrociatore della flotta separatista. I tuoi sensi ti indicano la destinazione: dovrai raggiungere il ponte di comando della nave. Ti fai strada nei piani inferiori dello *Star Reaver*, stando bene attento ad evitare tutte le pattuglie di droidi che incontri, e percorri un buon tratto del percorso finché non giungi ad un bivio: il corridoio si biforca continuiando in due direzioni distinte.

Alla tua sinistra puoi vedere il corridoio continuare per qualche decina di metri ed affacciarsi su un grande strapiombo: dev'essere uno dei condotti di aerazione dei reattori dell'astronave. Alcuni corridoi dei piani superiori sboccano su questo condotto. Non sembra pericoloso, e se sei dotato di una Fune, puoi usarlo per proseguire il tuo cammino e salire velocemente ad uno dei piani superiori.

A destra, invece la via si perde in lontananza, ed il corridoio termina in una sala della quale non riesci a scorgere granché da qui.

Se hai una Fune, puoi continuare prendendo la via di sinistra ed arrampicandoti ad uno dei piani superiori: vai al **160**

Se non hai una Fune, o semplicemente non vuoi farne uso, puoi prendere la strada che va a destra, arrivando sino all'ampia sala che riesci a malapena ad intravedere: vai al **308**

23

Senti che il sistema di puntamento del droide ti sta studiando accuratamente. Un grosso occhio scarlatto collocato al di sotto del cannone laser ti fissa ininterrottamente, ed i tuoi sensi ti comunicano che sei in pericolo. Istintivamente ti allontani di corsa, mentre con la coda dell'occhio noti che un piccolo missile viene sparato dal corpo della infernale macchina da guerra e si dirige proprio verso di te!

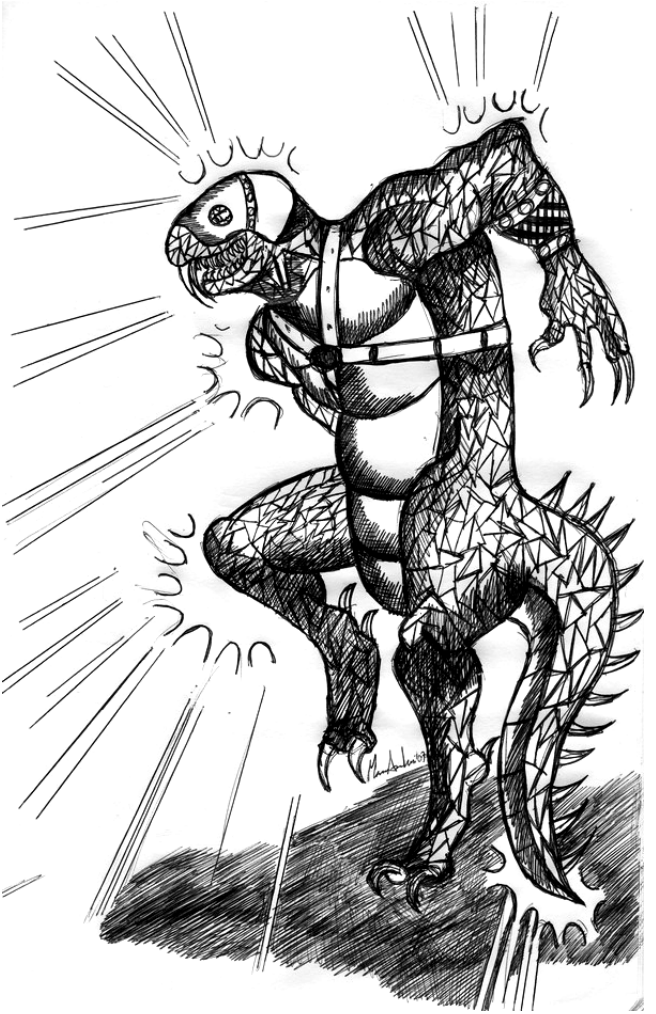
Se hai l'Agilità Jedi, 3 punti di Forza e vuoi usarla per evitarlo, vai al **114**
Se hai la Telecinesi, 3 punti di Forza e vuoi farne uso per deviare il missile, vai al **362**
Altrimenti cerchi di scansare quest'attacco andando al **130**

24

Ciò che temi non si realizza. Ti aspettavi di vedere il mostro sfondare questo pannello da un momento all'altro, ma non è così! Sei tutto un fremito mentre si apre il portale davanti a voi - l'ultimo a separarvi dall'oceano e dalla fuga.

Ala spinge i motori del mezzo a tutta forza, mentre fuggite per sempre da queste carceri sottomarine. Ti lasci andare, mentre il vostro mezzo subacqueo viene guidato in emersione verso la superficie dell'oceano di Phonos.

Vai al **412**



(fig. 1) E' un essere terrificante, alto circa cinque-sei metri.

25

Scopri di non essere capace di leggere l'Holocron. E' come se questo antico artefatto decidesse appositamente di nasconderti i suoi segreti. Ogni volta che lo interroghi, percepisci una flebile risposta alla quale segue il silenzio totale. Dopo alcuni tentativi, capisci che è inutile insistere: forse soltanto gli accoliti del Lato Oscuro della Forza possono leggerlo. E probabilmente ciò è un bene, per te che segui la Luce.

Continua al **255**

26 *(fig. 1)*

In questo hangar, il più grande di tutti quelli che hai attraversato, noti una cinquantina di soldati della Repubblica barricati disperatamente. Hanno accatastato relitti di sottomarini, corpi umani dei loro disgraziati compagni, ed altri materiali di fortuna, a formare una barriera provvisoria. Sono arroccati dietro di essa, e scaricano tutto il loro volume di fuoco contro un'immensa creatura di cui non hai mai visto l'eguale.

E' un essere terrificante, alto circa cinque-sei metri, dal corpo squamoso e scattante di un colore giallastro ricoperto di larghe squame triangolari. Simile ad un anfibio o ad un rettile gigantesco, si erge in posizione quasi verticale su due zampe posteriori dalla forma tozza e squadrata. E' dotato di una lunga coda irta di aculei enormi, che usa come un maglio poderoso per sbattere all'aria i coraggiosi

cloni repubblicani che provano a farsi sotto. I colpi dei blaster rimbalzano sulla sua pelle senza arrecargli alcun danno.

Con le zampe anteriori, la cui forma è notevolmente sfinata rispetto al resto del corpo massiccio e robusto, attacca i soldati che compongono la barricata. Ogni zampa è dotata di grossi artigli a forma di uncino, con i quali semina morte tra i ranghi dei soldati.

In cima al collo largo e muscoloso, torreggia il cranio dell'essere, che ricorda vagamente la testa di un rettile. La mascella è larga e spigolosa, gli occhi brillano di una luce rossa e malvagia, e sovente spalanca la bocca a rivelare le sue poderose zanne.

Anche se i cloni lottano con tutte le loro forze non possono trattenerlo per molto. Tu però non sei costretto ad affrontarlo: dietro i soldati intravedi un barlume di speranza. Di fronte a te ci sono il mostro ed i soldati, ma alla tua estrema destra c'è un sottomarino, l'unico ad essere rimasto integro, ed è proprio quello che i cloni stanno cercando di difendere! Appena lo vedi un piano ardito comincia a formarsi nella tua mente…

Vai al **111**

27

Le cannonate dell'OT-3X colpiscono la postazione nella quale ti trovi. Indebolita gravemente dai precedenti attacchi, non è in grado di resistere a quest'ultimo colpo e frana rovinosamente. Non hai alcuna possibilità di salvezza, in quanto tutta la struttura di roccia attorno a te viene distrutta e polverizzata all'istante. L'unica cosa che ti rimane da fare è quella di rivolgere i tuoi ultimi pensieri alla tua famiglia, nell'istante in cui il tuo corpo viene disintegrato dalla potenza dell'esplosione.

La tua vita e la tua avventura terminano qui, nella Battaglia di Phonos.

28

Congedi il sottufficiale, e ti dedichi ai preparativi per la battaglia. Ti accorgi di essere un po' stanco e di avere fame, forse è meglio rifocillarsi nell'attesa della battaglia: consuma 1 Pasto, o perdi 3 punti di Salute.

All'improvviso scorgi una serie di macchie nere profilarsi all'orizzonte: sono dei giganteschi *container* che piovono dal cielo, depositandosi nelle strade e negli spazi aperti oltre le mura della cittadella di Essanthia: l'invasione ha inizio! Maree di droidi emergono da quei mezzi di trasporto, simili ad uno sciame di malefici insetti che si accaniscono contro le fortificazioni. Mezzi corazzati pesanti - riconosci in alcuni il *design* tipico della Federazione dei Mercanti, altri sono dei possenti OT-3X che hai avuto

modo di vedere su Wyrm, altri ancora li vedi per la prima volta - sparano contro le mura, ma i colpi vengono resi innocui dallo scudo deflettore. Vedi che i droidi portano avanti delle strane e rudimentali torri di assedio, e le usano per scalare le mura: mentre tutto il volume di fuoco delle truppe della Repubblica si abbatte su di loro, riescono ad avanzare lentamente, sfruttando l'enormità del proprio numero. Stai per dirigerti verso di loro, nelle mura più in basso, quando con la coda dell'occhio noti una strana nuvola composta da esseri alati, che in volo si dirigono verso alcune delle mura più alte, a sud.

Se scendi verso le mura basse, lì dove i droidi cercano di scalare le mura, vai al **131**
Se invece preferisci recarti a sud, dove si stanno dirigendo queste strane creature volanti, vai al **446**

29

Dopo lo spiacevole incontro con il Dun'Xaath raddoppiate le vostre precauzioni mentre avanzate nei lunghi ed interminabili corridoi dello *Star Reaver*. Trovate quasi sempre la via libera, e notate la presenza di pochissimi droidi a bordo della nave: ciò ti rende sospettoso, e ti chiedi quale possa essere il motivo, ma nel frattempo ti consente di avanzare senza intoppi sino al ponte di comando della nave.

Vi trovate nella parte centrale dell'immenso ponte superiore della nave, e fate il vostro ingresso in una enorme stanza a pianta quadrata che non avresti mai immaginato di poter trovare all'interno di una nave da guerra: assomiglia ad un enorme atrio, alto all'incirca 6 o 7 metri. Lungo le pareti si trovano delle grosse impalcature metalliche. Al centro del soffitto noti un grosso corpo metallico di forma sferica, che genera un potente campo di forza elettrica che ti impedisce di distinguere chiaramente ciò che si trova nell'altra metà della stanza. Aguzzando la vista, noti che proprio dall'altra parte, in fondo, si erge un piedistallo circolare sopra il quale vedi una persona incatenata e priva di sensi. Ti manca un battito al cuore quando riconosci le sembianze di Yané!

Se hai la Percezione Jedi, vai al **245**
Altrimenti continua al **340**

30

Il volto ti si contorce in una smorfia di dolore, talmente è intensa la tua concentrazione. Riesci ad allontanare la maggior parte degli oggetti; ne scagli alcuni contro tuo zio, ma lui riesce a bloccarli a mezz'aria senza subire nemmeno un graffio. Alla fine crolli, esausto per lo sforzo, giusto un attimo prima che anche Shin raggiunga il punto di rottura: gli oggetti schizzano a velocità folle ed alcuni di essi ti colpiscono di striscio. Perdi solo 2 punti di Salute.

Shin impreca con rabbia, e cerca di ripetere l'attacco, scagliandoti contro oggetti di ogni forma e dimensione, ma ricorrendo alla tua agilità riesci a scansare ogni genere di attacco. Ti avvicini a lui compiendo un largo giro, e quando sei vicino abbastanza compi un salto poderoso ed atterri a pochi metri di distanza. Il duello continua.

Vai al **161**

31

La tua vista è stata annebbiata, e i tuoi sensi obnubilati! Agiti a vuoto la Spada Laser nell'aria attorno a te, ed insegui le sagome che ti danzano davanti come dei fantasmi. Purtroppo Shin è riuscito nel suo intento: ha offuscato la tua vista, e nel frattempo prosciuga le forze vitali di Yané per recuperare energia.

Devi mantenere la lucidità, e ti fermi a meditare sulla

Forza. Le tenebre che attanagliano la tua mente non si sono ancora dissipate del tutto, quando ti accorgi all'ultimo istante che tuo zio che cerca di colpirti con la sua Spada Laser. I tuoi riflessi ti salvano dal suo primo attacco, e ti prepari a sostenere gli altri. E' riuscito a sottrarre molte energie a tua sorella, ma non abbastanza da ucciderla per fortuna. Non dovrai dargli occasione di usare un'altra volta questo infernale potere su di lei: questo dev'essere l'ultimo atto di questo estenuante duello.

Shin Coldlancer

Combattività 26 Salute 16

Per i primi due scontri devi sottrarre 3 punti alla tua Combattività, perché i tuoi sensi sono offuscati. E' solo a partire dal terzo scontro che recuperi l'uso dei tuoi sensi e puoi ripristinare il tuo punteggio normale di Combattività.

Se vinci, vai al **408**

32

Qal Jundai stava per ricorrere alla Forza, ma sei stato più rapido a scatenare contro di lui il potere del Lato Oscuro. Un fascio di folgori scaturisce dal palmo delle tue mani e si abbatte con veemenza sul tuo nemico. Qal è lesto nel ripararsi dietro la propria Spada Laser: sta riuscendo a deviare tutti i fulmini che gli scaraventi contro. Moltiplichi i tuoi sforzi, ma lo fai invano: la sua resistenza è formidabile.

Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza.

Se hai altri 3 punti di Forza, e vuoi impiegarli per intensificare il tuo attacco, vai al **44**
Altrimenti vai al **287**

33

Putroppo non c'è nulla che tu possa fare per soccorrere questo cucciolo di Toar. Non disponi del medicamento adatto, e puoi soltanto appoggiare una mano sul petto della creatura e fingere di usare i tuoi poteri guaritivi per sconfiggere la malattia.

I Toar ti osservano speranzosi, credendo che tu stia usando la Forza, ma ben presto capiscono che il tuo tentativo è inutile: le condizioni del piccolo non migliorano. Ti ringraziano lo stesso per aver provato ad aiutarli.

Ti allontani, pensando alla tua famiglia: è tempo di andare a salvarla. Dirigiti verso la foresta e vai al **445**

34

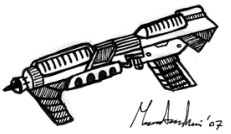
Nemos Hatt ha dimostrato in più occasioni di avere la pelle dura, ma questa volta non ce l'ha fatta. Nelle ultime ore gli è successo di tutto, ha sostenuto troppi combattimenti e subito troppe ferite mortali per riuscire a sopravvivere. Tenti di rianimarlo ma è tutto inutile: percepisci che non c'è più nulla da fare per lui.

Soffochi a stento la rabbia per la scomparsa di questo nuovo amico. Il tuo animo è triste, ma ti consola il fatto che almeno il suo spirito, ormai affrancato dal giogo del Lato Oscuro, sarà libero di ricongiungersi alla Forza e riposare in pace.

I tuoi sensi ti guidano verso uno strano medaglione che Nemos indossava al collo. Si tratta dell'Amuleto dei Whills, ed è un gioiello legato alla Forza. I suoi poteri sono strabilianti: se decidi di prenderlo, non appena lo indossi un'energia rivitalizzante percorre il tuo corpo stanco ed affaticato, donandogli nuovo vigore: il punteggio massimo di Forza aumenta di 2 punti, ed inoltre recuperi all'istante tutti i punti di Forza.

Porgi a Nemos l'estremo saluto, e ti avvii verso il corridoio dal quale è uscito Qal Jundai. Il confronto finale con zio Shin si sta avvicinando.

Vai al **159**



35

Il clone si mette subito al lavoro: collega un piccolo terminale di lavoro alla porta, infilando alcune spine dalla sagoma bizzarra nelle 3 fessure orizzontali, e si mette freneticamente al lavoro. Ci vorrà tempo per comprendere come aprire la porta… nel frattempo la battaglia continua, e voi siete bloccati in quest'attesa febbrile ed estenuante. Ogni secondo perso vi sembra lungo un'eternità. Dopo una decina di minuti, il clone annuncia di essere vicinissimo alla soluzione, e appena finisce di aprire bocca una scarica di blaster proveniente dall'altro capo del corridoio lo ferisce ad una spalla: ti frapponi subito tra lui ed il fuoco ostile, respingendo i laser con il movimento vorticoso della tua sciabola di luce.

Un gruppo di droidi ha deciso di venirvi incontro, per rallentare di un altro poco la vostra avanzata: dovete liberarvi di loro il più velocemente possibile.

Gruppo di droidi

Combattività 19 Salute 24

Se vinci, vai al **122**

36

Quando anche l'ultimo dei nemici è eliminato, superate il grande portone ed uscite dal grande salone nel quale il combattimento ha avuto luogo. La tua squadra ha subito qualche perdita durante lo scontro, purtroppo, ma la maggior parte degli uomini che ti sono stati assegnati è ancora con te. Superate la porta, e trovate una serie di scale a chiocciola. Salite di corsa, e superate alcuni piani della torre, prima che la scalinata termini di fronte ad un portone metallico. Azionate i comandi d'apertura, e vi ritrovate in una stanza di grandi dimensioni - anche se non immensa come il salone che avete appena lasciato alle vostre spalle. Sembra adibita a magazzino, e puoi notare un gran numero di contenitori, scatoloni cubici, piccoli macchinari per spostare merci da una parte all'altra della fortezza. Hai percorso pochi metri quando vedi qualcosa che ti costringe ad arrestarti improvvisamente - un avversario che sarà duro da battere.

Vai al **153**

37

Purtroppo i tuoi sforzi sono vani. Questo potere della Forza non è molto efficace contro questo tipo di avversario: il mostro urla furioso, e si avvicina lentamente verso di te, senza aver subito alcun danno. Hai sprecato tempo, e parte delle tue forze, senza riuscire a fermarlo. Il tuo tentativo ha solo avuto l'effetto di farlo inferocire ancora

di più, ed adesso non puoi sfuggire alla sua carica: devi affrontarlo, almeno finché Ala non avrà terminato di svolgere le sue operazioni.

Dorkrath phonosiano

Combattività 24 Salute 40

Il combattimento dura 5 scontri. Questa creatura è particolarmente vulnerabile alla Fulminazione Sith, pertanto se ne fai uso raddoppia il danno che essa infligge al tuo nemico.

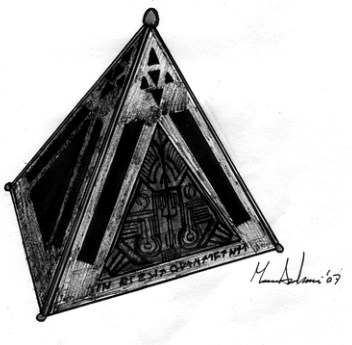
Se dopo il quinto scontro sei ancora vivo, o se riesci a ridurre la Salute del tuo avversario sotto i 10 punti entro i 5 scontri, non proseguire il combattimento ma vai al **402**

38

Ti prepari ad eseguire uno scatto bruciante: sai che dovrai essere fulmineo se vuoi evitare di subire danni dall'esplosione delle mine. Parti di corsa, poggiando il piede nel raggio d'azione delle mine, e mentre esse esplodono con dirompente potenza, tu sei già passato oltre. La tua rapidità eccezionale è riuscita a salvarti, senza causarti danno: vieni proiettato in avanti dalla violenta spinta dell'esplosione, ed atterri con durezza sul terreno, ma non hai riportato ferite di alcun genere. Hai consumato 3 punti di Forza.

Neanche il tempo di rialzare il capo, che senti un rumore poco incoraggiante: la volta rocciosa, danneggiata dalle mine, sta per cedere e crollare! Urli un avvertimento ad Ala, ma tuo fratello è un tipo sveglio e dai riflessi sensazionali: ha capito il pericolo e si è già tuffato oltre, di corsa, evitando per un pelo di venire sommerso dalla pioggia di macigni rocciosi che ostruisce il cammino alle vostre spalle. Avete superato indenni questo ostacolo.

Senza indugiare vi rimettete in cammino. Continua al **375**



39

E' un attimo: ti scambi un gesto d'intesa con Ala e passi al contrattacco. Sguainando la Spada Laser tagli un braccio ad uno dei cloni repubblicani che ti sono vicini, e ti metti in posizione di guardia. Uno dei soldati prova incautamente a sfilarti l'Holocron di dosso, ma non appena si avvicina lo trapassi da parte a parte con un fendente e lasci a terra il suo cadavere tagliato in due parti.

Ala ha estratto il blaster e ha cominciato ad aprire il fuoco: si preannuncia uno scontro durissimo.

"Gettate le armi!" urla Qal Jundai, sfoderando la sua Spada Laser e dirigendosi con tuo sommo orrore verso Ala: tuo fratello è abile, ma un Cavaliere Jedi è un avversario al di fuori della sua portata.

Il folto gruppo di soldati repubblicani si chiude attorno a te: dovrai farti strada combattendo.

Soldati della Repubblica

Combattività 18 Salute 25

Il combattimento dura solo per 2 scontri. Una volta arrivato al terzo scontro - oppure se riesci a vincere prima - vai al **411**

40

Devi fare piazza pulita dei Droidekas, e sai che non puoi perdere quest'occasione: scagli subito un Detonatore Termico contro di loro, e con soddisfazione li vedi saltare

in aria, completamente distrutti dalla potenza del tuo attacco combinato. Sei stato molto abile e veloce, hai eliminato in pochi secondi la squadra di droidi che controllava questa zona delle mura, e questo dà modo ai cloni sopravvissuti di riprendere il controllo della batteria d'artiglieria pesante e addirittura andare ad aiutare i loro compagni sulle mura vicine. Cancella il Detonatore Termico che hai appena utilizzato dal tuo inventario.

Impartisci ordini ai tuoi soldati, che li eseguono diligentemente e senza battere ciglio. Guardando da una delle feritoie, balza agli occhi uno dei mezzi pesanti dell'armata nemica: è un OT-3X, una delle macchine da guerra che hai visto sul pianeta Wyrm, prodotte direttamente dal popolo di sudditi del nuovo Darth Xargon - cioè tuo zio Shin Coldlancer - ed è terribilmente vicino a questo bastione. Sta facendo fuoco proprio contro di voi: potrebbe essere una priorità abbatterlo. Al tempo stesso, però, noti che una formazione compatta di creature volanti sta trasportando un nutrito gruppo di mercenari Trandoshani verso di voi. I tuoi uomini attendono istruzioni: devi decidere contro cosa devono indirizzare i propri cannoni, quale delle due minacce merita la precedenza.

Se vuoi dirgli di sparare contro l'OT-3X, e ci pensi tu ad affrontare i Trandoshani, vai al **370**
Se vuoi ordinare di sparare un colpo nel mezzo della formazione delle creature volanti, in modo da ucciderle o disperderle, prima di concentrarsi contro l'OT-3X in prossimità, vai al **91**

41

Prendi la mira con cura, e tenti di lanciare la granata diritta nella bocca del mostro. E' l'unico punto vulnerabile che puoi raggiungere: scagli l'ordigno esplosivo con tutta la forza che hai in corpo, ma il Rancor spalanca le sue fauci abbassandosi di scatto per asfissiarti con il suo alito letale e puzzolente. Come risultato la tua granata compie un'ampia parabola al di sopra del mostro senza nemmeno sfiorarlo... e per di più non riesci ad evitare di inalare l'immondo e pestilenziale fetore emanato dalla bocca di quell'essere rivoltante! Tossisci con violenza, scoprendo che si tratta di un gas tossico altamente nocivo per la salute del tuo sistema respiratorio: tra uno spasmo e l'altro perdi 4 punti di Salute prima di riuscire a riprenderti. Ricorda inoltre di cancellare il Detonatore Termico, o la Granata Elettrica, dal tuo equipaggiamento.

Il Rancor sta per incalzarti. Ti lasci guidare dall'istinto, che ti indica la migliore alternativa che hai a disposizione: la fuga!

Vai al **357**

42

Quando sconfiggesti Nemos Hatt sul pianeta di Zaloriis, gli hai tagliato la mano che reggeva la Spada Laser. Hai conservato quest'arma nonostante il fatto che sia danneggiata ed inutilizzabile, nella speranza di riciclarne alcune componenti quando saresti diventato abile abbastanza da

farlo. Quel momento è arrivato: con perizia la smonti e la esamini, scartando le parti che non possono esserti utili, e individuando quelle che possono sostituire alcune delle componenti della tua Spada Laser.

Quando il processo è concluso, sei pienamente soddisfatto del risultato. Adesso la tua Spada Laser è nettamente migliorata: menando un paio di fendenti in aria per saggiarla, scopri che la sua maneggevolezza è aumentata, e che hai perfezionato anche la tua capacità di concentrarti sulla Forza. Il bonus di Combattività della tua arma modificata è adesso di +12 punti: segna questo cambiamento e modifica la tua Combattività di conseguenza.

Ritorna al **78**

43

Hai fatto la scelta sbagliata. Serri la tua morsa attorno al collo di Shin, e cerchi di strozzarlo prima che riesca ad attaccarti, ma questo potere è troppo lento: tuo zio resiste e ti scaraventa contro un'ondata di fulmini tonanti, che ti colpisce impetuosamente e con una violenza a dir poco inarginabile. Crolli al suolo, agonizzante per lo shock elettrico subito, e perdi 6 punti di Salute. Ricorda inoltre che hai consumato inutilmente 3 punti di Forza per usare lo Strangolamento Sith.

Quando ti sei ripreso, rialzati in fretta da terra e vai al **432**

44

Non ti arrendi: vuoi mettere in ginocchio il tuo avversario, e attingi al profondo delle tue energie per rinnovare la potenza dell'attacco. Qal Jundai indietreggia, e regge la Spada Laser per puro miracolo: affonda i talloni a terra, e stringe i denti in un estremo tentativo di resisterti, ma è tutto inutile. Viene travolto dal fascio di fulmini e letteralmente scaraventato gambe all'aria. Il suo corpo vola per la sala e sbatte con violenza contro una parete. Aggrappato alla vita per puro miracolo, Jundai perde sangue a fiotti, ma ha ancora la forza di rimettersi in piedi: è un tipo alquanto ostinato, e promette a gran voce di darti battaglia finché non esalerà il suo ultimo respiro. Dovrai accontentarlo, a quanto pare.

Ricorda che hai usato altri 3 punti di Forza, con questo attacco.

Qal Jundai (gravemente ferito)

Combattività 19 Salute 4

Questa volta devi combattere fino alla morte. Se vinci, vai al **181**

45

Il corridoio continua per un lungo tratto, e termina di fronte ad un immenso portale realizzato in un lucente materiale di colore nero. Sei arrivato a destinazione. Senti la presenza di tuo zio Shin dietro questa porta: è lì che ti attende. Inoltre senti anche la presenza di Yané, sei certo che si tratti proprio di lei questa volta - nella tua mente è ancora fresco il brutto ricordo dell'incontro col mutaforme.

Lo scontro finale sta per iniziare. Fai appello a tutte le tue energie, e mediti sul Lato Oscuro della Forza. Dovrai confrontarti col più potente nemico che tu abbia mai incontrato, ed avrai bisogno di tutta l'abilità di cui disponi per vincere e salvare Yané. Il Lato Oscuro ti ha cambiato molto: senti una cieca determinazione, una spietata ferocia ed una sconfinata energia che prima non avevi. Ti lasci pervadere da un'inebriante sensazione di potere: la tua Combattività aumenta permanentemente di 1 punto.

Il portale è bloccato, ma questo non rappresenta un ostacolo. Facendo ricorso ai tuoi poteri, lo spalanchi senza sforzo ed entri con passo deciso nella sala di comando dello *Star Reaver*.

Che la Forza sia con te, Lite Coldlancer!

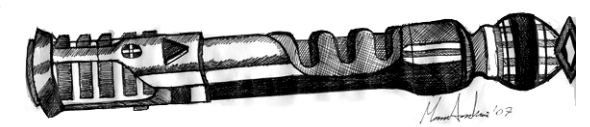
Vai al **212**

46

Un'enorme zampa artigliata si cala su di te con un movimento repentino, e solamente un puro miracolo, unito ai tuoi riflessi eccezionali ed al tuo istinto di sopravvivenza straordinario, riescono a farti tuffare a terra e rotolare sul fianco un attimo prima di venire ridotto in brandelli dalla gigantesca creatura che ti ritrovi di fronte. Il suo attacco riesce comunque a ferirti di striscio: perdi 2 punti di Salute, ma hai evitato il peggio.

Indietreggi, raggiungendo il centro dell'ampia sala circolare dal soffitto a cupola; cerchi di studiare l'ambiente, e ti accorgi che il corridoio da cui sei appena entrato è sbarrato dalla presenza del mostro, e che esiste soltanto un'uscita all'altro capo della sala. Dopodiché posi gli occhi su uno dei mostri più terrificanti che ti sia mai capitato d'incontrare. Brividi di puro terrore ti scendono giù per la spina dorsale, e senti la temperatura del tuo corpo calare bruscamente mentre l'essere immondo ti scruta con i suoi occhi fiammeggianti.

Se sei stato su Kemboo II in una delle tue precedenti avventure, vai al **297**
Altrimenti prosegui al **374**



47

Scendi nel magazzino, e scopri un vasto locale a pianta rettangolare. E' tutto buio, e a malapena scorgi nell'ombra il contorno di alcuni grossi scatoloni, usati per stipare merci di vario genere. Incespichi continuamente con i piedi negli strani oggetti che sono sparsi ovunque sul pavimento. Hai difficoltà ad esplorare questo locale, se ti trovi immerso nel buio pesto.

Se hai 1 Carica Campo di Luce, oppure la Percezione Jedi e 3 punti di Forza, e vuoi farne uso per vedere al buio, vai al **400**

Altrimenti sei costretto a rinunciare all'esplorazione del deposito, ritornare nel condotto e proseguire andando al **142**

48

L'ultimo ostacolo è stato eliminato, ma non senza aver subito cospiscue perdite. Alcuni dei cloni sono stati uccisi in battaglia, altri ancora gravemente feriti e non possono continuare; solo in 3 sono capaci di seguirti, stringendo i denti stoicamente nonostante le numerose ferite che hanno riportato. Non avete tempo di soccorrere i feriti: po-

trete farlo dopo aver conquistato la sala comandi. I soldati piazzano l'ultima carica esplosiva al plastico che gli è rimasta, e fanno saltare in aria la pesante porta blindata: l'esplosione scaraventa nella sala una serie di oggetti che i droidi avevano usato per puntellare la porta, in un disperato tentativo di resistervi.

Vedi che solo una decina di droidi controllano questa postazione: provano a fermarvi, ma non hanno scampo, nulla può salvarli dallo sciabordìo elettrico della tua Spada Laser, che con movimenti eleganti e precisi falcia gli avversari come se fossero spighe di grano mature. I tuoi uomini si lanciano sulle console, sui pannelli, ed attivano tutti i comandi, donando energia alle postazioni di artiglieria disposte su tutte le fortificazioni. Senti il rumore dei cannoni aggiungersi al fracasso di suoni della battaglia, mentre le forze della Repubblica lanciano la loro controffensiva. Manca solo il generatore più importante - quello dello scudo deflettore - protetto da una fitta serie di codici e misure di sicurezza: purtroppo qui non puoi essere d'aiuto ai cloni, che si ingegnano per eludere i sistemi di crittografia ed erogare finalmente energia ai generatori degli scudi della fortezza.

L'unica cosa che puoi fare è osservare, dall'alto della Torre Nord, il prosieguo della battaglia, con il cuore in gola che ti batte all'impazzata. Speri di non essere arrivato troppo tardi.

Vai al **372**

49

I tuoi sensi ti avvisano che si tratta di esplosivi a tempo. Le creature alate stanno disseminando queste bombe su tutte le fortificazioni, ed esploderanno tutte nello stesso istante con effetto dirompente. Devi stare attento a queste migliaia di cubi neri; percepisci che le loro vibrazioni aumentano di intensità all'unisono.

Se decidi di ignorare i cubi, e lanciarti all'attacco della prossima ondata di nemici, vai al **376**
Se vuoi ordinare a tutti i soldati della Repubblica di ritirarsi, evacuando le aree in cui si trovano i cubi, vai al **327**
Se hai la Telecinesi, 3 punti di Forza e vuoi usarla per allontanare quanti più cubi ti è possibile dalle mura, vai al **265**

50

Raggiungi rapidamente Nemos Hatt, che tenta disperatamente di evitare gli attacchi del Dun'Xaath, ma senza successo. I suoi artigli dilaniano le carni del tuo compagno, e quando il mostro decide di tralasciare Nemos per dedicarsi a te, le ferite che ha subito sono così gravi che difficilmente potrà aiutarti nel resto del combattimento.

La creatura tenta di usare lo stesso identico attacco anche contro di te, ma è una mossa che ti attendevi: eviti le fetide zaffate del suo alito gelido, e ti fai sotto, cercando di trafiggerlo con la tua Spada Laser. Lo scontro si preannuncia davvero impegnativo.

Lucertola Dun'Xaath potenziata

Combattività 21 Salute 27

Combatti per 3 scontri. Dopo aver effettuato il terzo scontro, interrompi la battaglia e vai al **198**

51

Devi essere molto rapido: una lunga sezione di corridoio è invasa dal fumo. Ti sarà impossibile correre a grande velocità senza prendere nemmeno una boccata d'aria, per cui è vitale arrivare dall'altra parte del corridoio il prima possibile. Parti con uno scatto bruciante, lasciando Ala esterrefatto a guardarti, e ti sforzi di raggiungere la mas-

sima velocità che ti è possibile, superando la nube tossica in pochi secondi senza subire danno. Appena fuoriesci dalla nube densa, il corridoio svolta e ti conduce di fronte ad un arco, sotto il quale si distende una ampia console di comandi. Dai un'occhiata, nella speranza di poter arrestare la perdita di gas velenoso, e noti una spia rossa lampeggiante, sotto la quale scorgi il pulsante d'arresto d'emergenza.

Quando lo azioni, la perdita si arresta ed il fumo comincia a diradarsi, grazie all'azione dell'impianto di ventilazione dell'edificio. Attendi un po', e quando il gas è quasi otalmente scomparso, vedi che Ala finalmente emerge al corridoio, affannato ma senza riportare danni.

Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza per usare questo potere.

-"Molto bene" dice Ala "anche questa è andata. E adesso, dove si va?"

-Vi girate intorno, e notate che ci sono molte vie possibili da seguire. Guidato dall'istinto, continui lungo il corridoio nel quale vi trovate. L'assenza di soldati vi rende le cose molto facili, ad un certo punto però sentite uno strano rumore di passi e di metallo che cigola. Vi nascondete, ed osservate una scena che non vi sareste mai aspettati di vedere.

Vai al **127**

52

Nemos Hatt dimostra ancora una volta di avere la pelle dura: per puro miracolo, è sopravvissuto anche a questo attacco. Ripensi a tutto ciò cui il tuo amico ha resistito nelle ultime ore, e non ti meravigli affatto che sia stremato e non riesca nemmeno a rialzarsi da terra.

"Lite... io me la caverò, non temere. Non rimanere qui ad aspettarmi, manca poco ormai alla sala di comando. Shin è molto vicino, e tu devi correre ad affrontarlo. Prendi questo... sarà più utile a te che a me. Ti serve ogni aiuto se vogliamo uscire vivi entrambi da questa nave!"

Nemos cerca un amuleto che pende dal suo collo, e te lo consegna. Si tratta dell'Amuleto dei Whills: ti spiega che è un gioiello che la sua famiglia custodiva gelosamente da generazioni, ignorando che fosse legato alla Forza. I suoi poteri sono strabilianti: se decidi di prenderlo, non appena lo indossi un'energia rivitalizzante percorre il tuo corpo stanco ed affaticato, donandogli nuovo vigore: il punteggio massimo di Forza aumenta di 2 punti, ed inoltre recuperi all'istante tutti i punti di Forza.

Ringrazi Nemos e ti avvii verso il corridoio dal quale è uscito Qal Jundai. Il confronto finale con zio Shin si sta avvicinando.

Vai al **159**

"Per quale motivo sei diventato un servitore di Shin?" gli domandi.

"Non mi interessa nulla di tuo zio, né di te. Voi Coldlancer non siete altro che patetici insetti in un gioco più grande di voi, intenti a scannarvi nella vostra insignificante faida. Due ragioni mi hanno portato al fianco di Shin: la sua armata ed il suo Holocron. Anche tu hai stretto quell'artefatto nelle tue mani, Lite, e ben conosci il terribile potere e gli antichi segreti che esso custodisce. Scommetto che anche tu ne sei attratto almeno quanto me... forse è per questo che sei qui."

"Ti sbagli, Qal! Sono qui per liberare mia sorella. Non mi interessa nulla dell'Holocron."

Pronunci con forza queste parole, ma non ne sei convinto sino in fondo. Ne ignori la ragione, ma l'attrazione che l'Holocron esercita su di te è irresistibile; per quanto ti sforzi di scacciarlo dai tuoi pensieri, esso vi fa insistentemente ritorno.

"Queste sono ridicole menzogne con le quali cerchi di ingannare te stesso! Lite, anche tu puoi percepire con chiarezza il volere della Forza: il Lato Oscuro è al suo apice, forte come non mai, ed i Jedi sono condannati al declino. La corruzione è ovunque, la Repubblica è destinata a crollare... e con essa un Ordine decrepito ed obsoleto che per troppo tempo si è cullato sugli allori dei propri fasti e della propria magnificenza. Il vecchio sta per essere spazzato

via, ed il nuovo sta per sopraggiungere."

"La faccenda non mi riguarda. In questo momento mi interessa soltanto salvare Yané. Ho giurato solennemente di distruggere qualsiasi avversario osi fare del male alla mia famiglia, e perciò voglio darti una scelta: fatti da parte, o ti ucciderò senza alcuna pietà."

Attivi la Spada Laser, sguainando la sua lama in un fascio di luce: Qal Jundai si butta contro di te, ma il suo primo attacco è prevedibile e riesci a pararlo senza problemi. Il rumore delle spade che cozzano l'una contro l'altra riecheggia nel silenzio della sala.

Se all'inizio dell'avventura avevi un Medaglione Sith che ti è stato confiscato, vai al **378**
Altrimenti vai al **419**

54

Ricorrendo al tuo potere, influenzi senza troppe difficoltà le deboli menti dei soldati repubblicani; sebbene abbiano gli ordini di fare domande a tutti i soldati che vedono camminare isolati nella base, li convinci che stai effettuando un normalissimo giro di ronda. Soddisfatti della tua risposta, li vedi voltarsi e ritornare lì da dove sono venuti.

Tiri un sospiro di sollievo. Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza e continua lungo il corridoio andando al **426**

55

La squadra di droidi di ronda è stata sgominata. Procedete oltre, fino a lasciarvi questo corridoio alle spalle. La vostra strada si immette nel bel mezzo di un largo corridoio le cui pareti sono di colore bianco luminoso; adesso sentite l'allarme della base rimbombare forte e sonoro dappertutto. File di cloni della Repubblica corrono furiosamente da una parte all'altra, senti i rumori della battaglia e vedi un'orda di mostri avanzare lentamente, tenuta a bada a stento dall'intenso nugolo di laser che proviene dai soldati repubblicani.

"Meglio non andare da quella parte" suggerisce Ala "andiamo in direzione opposta."

Continuate per il corridoio, felici di avere i soldati della Repubblica a coprirvi le spalle. Noti una larga stanza, ripiena di bauli, contenitori e armadi; ti sembra di notare la presenza di molte armi all'interno, potrebbe essere interessante fermarsi a dare un'occhiata.

Se vuoi entrare e guardare cosa trovi, vai al **257**
Altrimenti prosegui senza indugio al **381**

Passi da una parte all'altra delle mura, partecipando ai combattimenti che si svolgono un po' ovunque, fornendo il tuo aiuto ove è più necessario. Le mura non sono ancora al sicuro, ma una minaccia più urgente richiede la tua attenzione: uno dei mezzi d'assalto pesanti della Federazione dei Mercanti ha preso di mira il Cancello Orientale della fortezza. La resistenza dell'imponente portone realizzato in robustissima lega metallica è straordinaria, ma sta subendo una serie di attacchi di violenza inimmaginabile. I pochi soldati della Repubblica rimasti sono stati circondati, schiacciati da entrambi i lati da due lunghe colonne di droidi, e non resisteranno a lungo.

Mentre raggiungi di corsa il Cancello Orientale, getti un'occhiata in basso e noti la presenza di due pachidermiche creature, simili a giganteschi elefanti ma ancora più tozzi e robusti, che trainano un possente ariete magnetoelettrico: la macchina d'assedio comincia a colpire ripetutamente il Cancello, squassando l'aria e facendo vibrare la fortezza sin dalle fondamenta, scavando un solco nella spessa parete di metallo. Devi trovare un modo per fermarli, se riescono ad aprire un accesso all'interno della cittadella sarà impossibile arrestare la dilagante marea di droidi che si apprestano ad entrare.

Se hai una Granata Elettrica, e vuoi lanciarla di sotto per danneggiare il macchinario, vai al **437**
Se hai lo Strangolamento Sith, 3 punti di Forza e vuoi farne uso per uccidere le creature che trasportano l'ariete

magnetoelettrico, vai al **141**
Se hai l'Influenza Jedi, almeno 3 punti di Forza e vuoi usarla per influenzare le menti delle enormi creature, vai al **447**
Se non vuoi o non puoi usare nessuno degli oggetti o dei poteri sopra elencati, allora vai al **337**

57

Vi fermate in posizione di guardia e vi studiate l'un l'altro, in cerca di punti deboli. Adesso che tuo zio è armato di una sola spada, non può sfruttare la sua tecnica di combattimento, e percepisci chiaramente il suo nervosismo. Sapete entrambi che il suo nuovo stile ti era ignoto, e per questo riusciva a sorprenderti e a conferirgli un leggero vantaggio. Adesso la musica è cambiata: Shin dovrà combattere con il suo vecchio stile di sempre, lo stesso con il quale ti sei addestrato per anni e anni quando eri suo allievo; è uno stile che conosci alla perfezione, così come lui conosce il tuo. A meno che... a meno che Shin non abbia in serbo un'altra sorpresa per te.

"Hai fatto eccellenti progressi, Lite, ma non illuderti: questo non ti servirà a battermi! E' il momento di rivelare tutto il potere di Darth Xargon nella sua magnificenza!"

Shin Coldlancer fa appello al Lato Oscuro della Forza, e qualcosa cambia improvvisamente dentro di lui. Il suo volto si deforma orribilmente, i lineamenti sfigurati e scavati da un odio atroce e devastante; dalla sua bocca prorompe un ruggito demoniaco ed assordante, che ti fa sussultare per lo spavento. La Furia del Lato Oscuro si è impossessata di tuo zio. E' come se fosse lo stesso Lato Oscuro della Forza a controllare il suo corpo; la sua ira lo ha reso potente. Il tuo avversario è diventato ancor più pericoloso di prima.

I suoi fendenti hanno una forza che mai avevi incontrato prima; ogni tua parata richiede uno sforzo spossante, ogni tuo attacco viene controbattuto con rapidità e precisione, ogni tua mossa viene prevista prima che tu abbia il tempo di eseguirla. Vincere sarà ancora più arduo.

Shin Coldlancer (in preda alla Furia del Lato Oscuro)

Combattività 30 Salute 20

Shin sta usando un potere del Lato Oscuro che consuma lentamente le sue energie. Ad ogni scontro di combattimento, devi sottrarre 1 punto alla Salute del tuo nemico, a causa degli effetti della Furia del Lato Oscuro.

Combatti fino a ridurre la Salute del tuo avversario sotto la soglia degli 8 punti. Dopodiché interrompi il duello e vai al **145**

58

Concentri i tuoi poteri mentali contro l'ufficiale, ma incontri subito una strana resistenza: scopri con sommo dispiacere che questo ufficiale è stato addestrato a resistere ad attacchi mentali. Senza indugiare oltre estrae un blaster ed apre il fuoco contro di te. Scansi il colpo con agilità, ma i soldati sono già pronti ad attaccarti. Devi difenderti. Ricorda che hai usato 3 punti di Forza, anche se l'utilizzo del tuo potere è fallito.

Squadra di soldati della Repubblica (con ufficiale)

Combattività 18 Salute 25

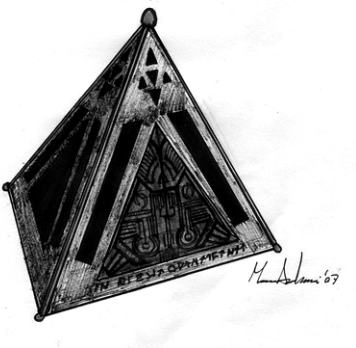
Se vinci, vai al **177**

59

Nelle labirintiche caverne di Wyrm hai trovato questo cristallo collocato all'interno della Spada Laser di un Jedi. Scopri che il Cristallo Ahliano aiuta molto le tue capacità di meditazione sul Lato Chiaro della Forza, e scegli di rimpiazzare il tuo vecchio cristallo focalizzatore, che non riesce ad amplificare le tue capacità di percezione allo stesso identico modo.

Quando hai finito, percepisci subito la differenza. La tua Spada Laser incrementa di 1 punto il suo bonus di Combattività, ed inoltre per tutto il tempo che la possiedi puoi aumentare di 4 punti il tuo punteggio massimo di Salute. Casomai dovessi perdere l'arma durante l'avventura, perderesti anche tale bonus sulla tua Salute - salvo riacquistarlo se dovessi in seguito ritrovarla.

Segna le modifiche e ritorna al **78**



60

Lottando con tutte le tue energie, riesci a resistere alle nere ondate che si abbattono impetuose contro la tua mente. Non capisci bene cosa sta accadendo, ma dopo molto tempo senti il dolore dileguarsi lentamente e fare posto ad un senso di benessere. Riapri gli occhi e scopri di essere ancora a bordo dell'*Artiglio di Tard*: è passato molto tempo, e sei estenuato dallo sforzo ma fortunatamente ancora vivo. Perdi 4 punti di Salute.

Non sei riuscito a leggere ciò che volevi dell'Holocron, ma ciò non ti impedisce di riprovare se hai coraggio. Cosa fai?

Se vuoi riprovare ad accedere alla sezione contenente insegnamenti sui poteri del Lato Oscuro, puoi effettuare un nuovo tentativo al **134**

Se vuoi chiedere all'Holocron di raccontarti la storia di Wyrm, vai al **288**

Se vuoi chiedere all'Holocron di raccontargli la sua storia, e la storia di Darth Xargon, vai al **191**

Se vuoi esplorare la sezione dedicata all'apprendimento di nuove tecniche di combattimento con la spada, vai al **347**

Se vuoi concludere definitivamente il tuo esame dell'Holocron, continua il viaggio iperspaziale verso Phonos andando al **255**

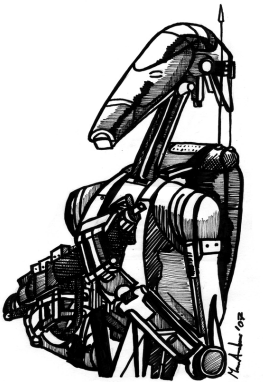
61

Vi preparate all'assalto, avvicinandovi lentamente all'ingresso del salone. Quando credi che il momento sia opportuno, fai un rapido cenno ai tuoi due compagni e vi lanciate all'attacco. Ala apre il fuoco sul primo gruppo di droidi, abbattendone un paio prima che abbiano il tempo di reagire; Dorn si scaglia con furia contro il droide più vicino, fracassandogli la tesa al suolo con foga e procurandosi il suo folgoratore. Non vuoi essere da meno, e avanzi rapidamente verso i tuoi nemici: sono numerosi, la battaglia non è delle più semplici.

Manipolo di droidi

Combattività 17 Salute 28

Se vinci, vai al **216**



62

La battaglia è estenuante, ma alla fine hai avuto ragione delle orrende creature. I danni che esse hanno provocato sono ingenti, tant'è vero che sei l'unico sopravvissuto all'enorme carneficina!

Vai al **93**

63

Nel furore della battaglia le truppe dei Separatisti sono guidate da una squadra di mercenari dall'aspetto minaccioso. Uomini alti, muscolosi, dalla carnagione scura, e ricoperti di scintillanti armature metalliche si fanno strada imbracciando pesanti fucili blaster, con i quali fanno piazza pulita dei soldati della Repubblica con efficienza e celerità. Alla testa di questo manipolo di guerrieri formidabili puoi vedere un vecchio nemico: lo spietato cacciatore di taglie Nemos Hatt, riconoscibile per l'alta cresta di capelli biondi che svetta sulla sua testa, per le larghe vesti nere col cappuccio calato tipiche di un apprendista del Lato Oscuro della Forza, e soprattutto per la lama di luce rossa della sua Spada Laser, che maneggia con discreta abilità mietendo vittime a decine tra le fila dei cloni repubblicani.

I vostri sguardi si incrociano, e per un attimo i vostri pensieri sovrastano i rumori della battaglia. Ti riaffiorano alla mente le occasioni in cui vi siete incrociati - su Kemboo II, quando lo hai liberato dalla sua cella; sul tuo pianeta

natale Tard-Ei-Tari quando l'hai battuto per la prima volta; su Zaloriis, quando l'hai sconfitto amputandogli la mano destra; ed infine su Wyrm, non molti giorni addietro, durante il duello all'ultimo sangue con tuo zio Shin, lui era lì come spettatore degli eventi.

Il volto di Nemos Hatt è la solita maschera deformata dall'odio feroce che prova nei tuoi confronti. Puoi percepire la forza dei suoi sentimenti negativi, è come se sentissi le sue viscere ribollire dentro il suo corpo mentre l'ira sconvolge la sua mente e prende il sopravvento. Corrotto e trascinato dalla foga delle sue emozioni, Nemos Hatt non ti ha mai parlato prima d'ora… è sempre stato un avversario muto e risoluto, intenzionato semplicemente ad ucciderti, ma questa volta noti qualcosa di diverso nel suo animo.

E con tua sorpresa, Nemos Hatt apre bocca ed inizia a parlare.

Vai al **415**

64

Leggi la disperazione nello sguardo di Nemos Hatt: è spacciato, e decide di giocarsi il tutto per tutto. Immergi la tua Spada Laser nel suo corpo, ma la tua lama penetra solo nella sua spalla; Nemos ti afferra con il suo arto meccanico - quella mano che tu stesso gli hai amputato un anno fa in un combattimento sul remoto pianeta roccioso di Zaloriis - e senti un sinistro *click* metallico.

Ti accorgi in un istante di puro terrore che la sua mano contiene un ordigno esplosivo, e che ha deciso di azionarlo in un estremo attacco suicida allo scopo di ucciderti! Cerchi di divincolarti ma è troppo tardi: l'esplosione fragorosa vi lancia alle due estremità opposte della radura. Ti rialzi malconcio e dolorante, sei stato colpito in pieno ed hai subito gravi danni: perdi ben 7 punti di Salute.

Nemos Hatt è stato messo definitivamente fuori combattimento: giace al suolo inanimato, e dubiti che sia sopravvissuto. Senza perdere altro tempo, ti dirigi verso i tuoi genitori e tua sorella Karen, e con un colpo di Spada Laser recidi le catene che li tengono prigionieri. Ma non hai nemmeno il tempo di abbracciare la tua famiglia, che la tua attenzione viene attirata da Nemos Hatt: con stupore noti che ha riaperto gli occhi, e con uno sforzo sovrumano cerca di rimettersi in piedi. E' mutilato, ferito e sanguinante... ma incredibilmente è ancora vivo!

Se segui il Lato Chiaro, vai al **420**
Se invece segui il Lato Oscuro, vai al **206**

65

Fai appello alla Forza: vuoi fiondarti contro il mostro lanciandoti con un poderoso balzo. Con un gesto d'intesa comunichi a Nemos il tuo piano, ed anche lui decide di fare ricorso alla Forza e seguirti. Il Dun'Xaath spalanca gli occhi per la sorpresa, quando si ritrova improvvisamente con due agguerriti avversari addosso. Cerca di tuffarsi sul lato per evitare l'attacco di Nemos Hatt, ma subito dopo lo raggiungi e lo infilzi con la tua Spada Laser all'altezza dell'addome: il mostro urla e si contorce per il dolore.

La lucertola è con le spalle al muro, e lotta disperatamente per aprirsi un varco in mezzo a voi due. Anche se ha subito una grave ferita, non sarà facile abbattere questo temibile avversario. Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza.

Lucertola Dun'Xaath potenziata (gravemente ferita)

Combattività 21 Salute 19

Nemos Hatt ti aiuta ed infligge ad ogni turno delle ferite al nemico; sottrai 3 punti di Salute al Dun'Xaath per ogni scontro di combattimento.

Se vinci, vai al **183**

66

Dovete fare in fretta: se arrivano dei soldati siete nei guai. Il primo ad entrare nella vasca sei tu, e regoli la macchina medicinale su di un ciclo di guarigione parziale che consumi soltanto metà del Bacta presente. Ti immergi nel liquido, e senti una sensazione gradevole di benessere espandersi in tutto il tuo corpo: chiudi gli occhi e ti lasci andare, rilassandoti mentre le cure mediche fanno il loro effetto. Quando, dopo un quarto d'ora, emergi dalla vasca rinfrescato e bagnato, ti senti più energico e tonico. Molte delle ferite che avevi si sono rimarginate. Recuperi un numero di punti Salute uguale a metà del tuo punteggio massimo di Salute (se è dispari, arrotonda per difetto).

Adesso è il turno di Ala: ti senti più calmo, ora che sei tu a fare la guardia. Fortunatamente passa un altro quarto d'ora senza intoppi. Nessuno viene a interrompere la vostra procedura di guarigione, ed anche Ala emerge dalla vasca rinfrancato, buona parte delle sue ferite sono scomparse.

"Sono veramente prodigiose queste vasche di Bacta; è un vero peccato non avere più tempo e più Bacta a disposizione!" commenta Ala.

"Già, ne avremmo avuto bisogno. Siamo stati molto fortunati, adesso andiamo: non c'è tempo da perdere."

Avanzate lungo la vostra strada andando al **329**

67

Camminando per il corridoio principale hai modo di passare davanti ad un grande numero di celle, di stanze, di magazzini. Il legame che ti lega naturalmente a tuo fratello Ala ti permette di sentirne la presenza con precisione crescente, a mano a mano che avanzi; senti che ti stai avvicinando e che non manca molto.

Sei arrivato a metà del grande corridoio che prosegue diritto ancora per molto, quando improvvisamente suona l'allarme in tutta la base: hai la sgradevole sensazione che abbiano appena scoperto la tua fuga. Devi muoverti in fretta, sei l'unico soldato clone a camminare isolato in questi corridoi e c'è il serio rischio che ti scoprano immediatamente. Hai due scelte: puoi proseguire lungo il grande corridoio, oppure puoi infilarti in una delle tante vie laterali nella speranza di non incappare in qualche pattuglia di soldati.

Se continui diritto, vai al **271**
Se svolti lateralmente, vai al **136**

68

Trascorri il viaggio verso Phonos riposandoti e preparandoti per l'irruzione: non sarà facile aprirvi una strada all'interno dello *Star Reaver*. Quando infine uscite dall'iperspazio, senti un fremito nella Forza, mentre davanti ai tuoi occhi si apre uno spettacolo grandioso e terribile: puoi vedere centinaia di astronavi separatiste, di tutte le

forme e dimensioni, stringere d'assedio il pianeta oceanico di Phonos, preparandosi per l'assalto finale. Tra non molto il pianeta subirà un nuovo e poderoso attacco, probabilmente più forte di quello che siete riusciti a malapena a rintuzzare. In mezzo alle numerose navi da guerra il tuo sguardo attento scorge immediatamente l'incrociatore di Shin, e senza esitare vi dirigete dritti verso i suoi hangar.

Nemos Hatt apre le comunicazioni, e chiede di poter salire a bordo. I droidi dell'equipaggio rispondono affermativamente: tutto sta andando liscio.

Se possiedi la Percezione Jedi, vai al **213**
Altrimenti continua al **274**

69

Purtroppo nessuno dei tuoi soldati ha granate elettriche, e così dovrete combattere: i Droidekas smettono di rotolare, si piazzano in modo da bloccare tutto il corridoio e attivano i loro scudi deflettori, presidiando la zona. Quando aprono il fuoco contro di voi, si scatena una battaglia furibonda: i colpi sparati dai tuoi soldati non sono sufficienti ad aprire una breccia nei loro scudi, e sai che anche per te sarà difficile sfondare le loro difese con la tua Spada Laser. Almeno puoi contare sul vantaggio numerico: la maggior parte dei Droidekas è intenta a cercare di uccidere i tuoi uomini, ed hai abbastanza spazio libero per affrontare ad uno ad uno i vari nemici che devi cercare assolutamente di abbattere.

Squadra di Droidekas

Combattività 21 Salute 22

Se vinci, vai al **377**

70

Una volta superato l'ostacolo del campo di forza, raggiungete gli hangar. Credevate di trovarvi di fronte ad un grande numero di mezzi di trasporto, ed invece non ne vedete nessuno. Le enormi vasche d'acqua, separate dall'oceano al di fuori della base soltanto da sottili pareti

di metallo, si distendono completamente vuote sotto i vostri sguardi esterrefatti.

"Non è possibile, Lite… qui non ci sono imbarcazioni… dovrebbero esserci i sottomarini per fuggire di qui, e invece…"

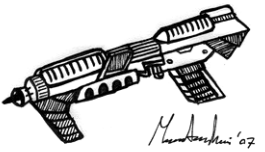
"Ho un gran brutto presentimento, Ala. Forse in qualche altra vasca, più avanti, troveremo qualche mezzo disponibile."

Guardando con maggiore attenzione sotto il pelo dell'acqua delle vasche, noti i rottami dei mezzi di trasporto sottomarini giacere sui fondali rocciosi. Sembra che tali mezzi siano stati demoliti appositamente, da qualcuno o qualcosa… chi può essere stato?

Continuate nella vostra esplorazione degli hangar, che trovate deserti. Ci sono decine di vasche, tutte ricolme di rottami di sottomarini. Nel penultimo hangar trovate addirittura numerosi corpi di soldati della Repubblica, squartati orribilmente. Vedi segni di mutilazioni, teste asportate a morsi dai corpi spappolati, e altre raccapricciani ferite mortali inferte a decine e decine di cloni.

Le vostre probabilità di fuga stanno calando drasticamente. Ma è soltanto quando entri nell'ultimo hangar che comprendi le ragioni di quello che hai visto. Con il cuore in gola, ti soffermi ad ammirare sbigottito uno spettacolo inatteso e sconcertante.

Vai al **26**



71

Continuate per questa strada, stando bene accorti a non farvi scoprire dagli uomini della Repubblica. Immaginavi che l'edificio pullulasse di guardie e soldati, invece non ne trovi praticamente nessuno. Non riesci a spiegarti come sia possibile, non ne incontrate nemmeno uno mentre avanzate lungo il corridoio.

Seguendo la via, giungete ad una ampia stanza a pianta quadrata, nella quale trovate provviste di medicinali, risorse mediche, e qualche attrezzo chirurgico. Non ci mettete molto a scoprire qualche piccola riserva di Bacta non ancora del tutto esaurita: trovi in tutto 3 Bacta Tank, puoi tenerle oppure usarle, come vuoi.

Continuando lungo il corridoio principale, scopri che la via prosegue in un lunghissimo rettilineo. Probabilmente congiunge quest'ala dell'edificio con la zona centrale. Una deviazione è disponibile, però, dopo aver percorso qualche decina di metri; non sai se ti condurrà altrove, o se si rivelerà una scorciatoia.

Se vuoi imboccare la deviazione, vai al **312**
Se preferisci proseguire lungo il corridoio centrale, vai al **384**

Anche l'ultimo dei droidi è capitolato, il corpo tagliato di netto in due da un fendente della tua Spada Laser. Osservi le sue gambe muoversi ancora, anche se sono state separate dal resto del corpo, e superi i resti semi-carbonizzati che avete lasciato sul pavimento della sala.

Procedete oltre, raggiungendo un lungo corridoio che procede in salita. In questo modo conti di aver percorso parecchi metri in altezza, quando il percorso torna a farsi pianeggiante, conducendovi all'ingresso di un nuovo piano della torre. Vi immettete nel corridoio, che prosegue fiancheggiando stanze contenenti comandi di vario tipo. Provi ad azionarne qualcuno, ma scopri che sono tutti bloccati: sospetti che anche questo sia opera dei droidi che controllando la sala comandi in cima alla Torre Nord, allo scopo di impedirti di attivare qualche sistema di difesa della torre.

Ad un certo punto vi imbattete in un montacarichi. E' capace di contenere pochi uomini per volta. Lo ispezionate, e sembra essere sicuro e funzionante. Potreste usarlo per salire ai piani più alti della torre, anche se non può portarvi tutti in un unico viaggio: metà della squadra dovrà salire per prima, e l'altra metà dovrà attendere qui sotto, adoperano l'ascensore solo quando gli altri uomini saranno giunti a destinazione.

Se vuoi usare quest'ascensore, e far parte della prima metà

della squadra a salire, vai al **361**
Se invece vuoi far parte della seconda metà della squadra a fare uso dell'ascensore, vai al **140**
Se preferisci ignorare l'ascensore, e proseguire a piedi nella ricerca di un modo per ascendere ai piani alti della Torre Nord, vai al **277**

73

Qal Jundai spicca un poderoso balzo all'indietro, ed atterra svariati metri più lontano: il Jedi Oscuro vuole mettere un po' di distanza fra lui e voi per recuperare un po' di fiato. Nemos Hatt ha raggiunto uno stato di frenesia guerriera: purtroppo non ha ancora imparato a non farsi trascinare dalle emozioni e dalla collera, e con un bruciante scatto di velocità si precipita addosso al nemico, incapace di controllare sé stesso.

E' l'occasione che Jundai stava aspettando: facendo ricor-

so ai poteri del Lato Oscuro, solleva Nemos da terra senza sforzo apparente, e stringe attorno al suo collo una morsa letale che lo sta stritolando a poco a poco. Il tuo amico non riesce a liberarsi, e ti lanci di corsa in suo aiuto: devi essere rapido se vuoi salvarlo prima che sia troppo tardi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. A tale numero puoi aggiungere 3 se hai l'Agilità Jedi e vuoi usare 3 punti di Forza per aumentare la tua velocità.

Se il numero va da 0 a 4, vai al **388**
Se il numero va da 5 in su, vai al **418**

74

Forse puoi fare qualcosa per controbattere. Shin non è l'unico che può fare uso dei poteri del Lato Oscuro della Forza; devi scegliere se ricorrere anche tu ai tuoi poteri, oppure rifugiarti dietro una difesa passiva.

Se hai lo Strangolamento Sith, 3 punti di Forza e vuoi adoperarlo, vai al **43**
Se hai la Fulminazione Sith, 3 punti di Forza e vuoi utilizzarla, vai al **302**
Altrimenti cerca di difenderti andando al **407**

75

Comunichi la tua decisione al Capitano Dorn, che annuisce e ti invita a seguirlo. Ti istruisce in breve sul compito che ti attende, dopodiché organizza una squadra e parte

per riprendere il controllo della Torre Nord. Mentre ti dirigi verso le mura, puoi osservare che in tutto il quartier generale sono in corso feroci combattimenti: i soldati della Repubblica che sono stati salvati vanno subito a liberare altri compagni, e ben presto i droidi sono in numero nettamente insufficiente per mantenere prigionieri tutti i cloni repubblicani.

Le alte mura della cittadella di Essanthia si ergono come bastioni imponenti, e brulicano di soldati che sistemano le loro armi, controllano l'arsenale, dispongono con cura l'artiglieria pesante di cui dispongono. Osservi lo spettacolo delle truppe che lavorano in maniera ordinata ed efficiente, simili ad uno stormo di laboriose api operaie, quando un sottufficiale richiama la tua attenzione.

"Comandante Coldlancer" si rivolge a te, effettuando il saluto militare che ricambi con deferenza "sono stato incaricato dal Capitano Garmin di riferirle tutte le informazioni necessarie. C'è qualcosa che desidera conoscere?"

Se vuoi chiedere al sottufficiale informazioni sullo stato delle difese della fortezza, vai al **424**
Se vuoi chiedergli un rapporto sugli uomini che avete a disposizione per questa battaglia, vai al **221**
Se vuoi informarti su quelli che ritiene essere i punti nevralgici da difendere, vai al **115**
Se non hai nulla da chiedere al sottufficiale, vai al **28**

Conservi il sangue freddo, e ricorrendo alla Forza riesci a prendere il controllo del missile, deviandone la traiettoria: lo fai curvare verso l'alto, e osservi il missile descrivere un giro molto ampio per poi ritornare al mittente. Il droide viene colpito in pieno, e subisce non pochi danni; finalmente lo vedi girarsi lentamente nella tua direzione. Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza nell'uso di questo potere.

Si dispone proprio di fronte a te, ed è ciò che desideravi. Ti scarica contro tutto il suo volume di fuoco, ma facendo roteare la tua lama luminosa riesci a difenderti egregiamente; resisti il tempo che è necessario al cecchino per prendere la mira con cura e sparare con eccellente precisione. Uno, due, tre colpi raggiungono il sistema di puntamento del droide ragno, e vedi una serie di scintille elettriche avvolgere il corpo della grossa macchina da guerra, mentre questa si accascia su un lato ed esplode. La detonazione è violenta quanto improvvisa, ma non ti fai cogliere impreparato, tuffandoti subito dietro le casse dalle quali il cecchino ha fatto fuoco.

Il nemico è stato eliminato in maniera definitiva tra le urla di esultanza dei soldati; il suo corpo robotico giace a terra inanimato.

Vai al **128**

77

Perquisendo i cadaveri dei cloni che hai dovuto ammazzare in questa dura battaglia, trovi i seguenti oggetti utili:

20 Crediti
1 Pasto
1 Bacta Tank

Hai bisogno di muoverti con libertà all'interno di queste carceri, così indossi una delle armature da clone repubblicano. Devi trovare tuo fratello Ala e fuggire da questo luogo subito: ti concentri nella Forza, e percepisci in lontananza la sua presenza.

Se hai la Percezione Jedi, e vuoi usare 3 punti di Forza nel tentativo di espandere le tue percezioni e localizzare Ala all'interno della Fortezza, vai al **320**
Se non vuoi o non puoi usare questo potere, allora prosegui al **267**

78

Puoi utilizzare le tue facoltà per potenziare la tua Spada Laser. L'Artiglio di Tard è dotato di un banco di lavoro molto ben attrezzato, l'ideale per smontare la tua arma e sostituirne alcune componenti. Se ti è capitato di ritrovare i seguenti oggetti nelle precedenti avventure è il momento giusto per sfruttarli.

Se hai la Spada Laser di Nemos Hatt, vai al **42**
Se hai un Cristallo Ahliano, vai al **59**

Se hai un Cristallo Rodrann, vai al **108**
Se non hai nessuno di questi oggetti (o magari già li hai usati in una delle precedenti avventure) allora non disponi dei potenziamenti necessari, e non puoi migliorare la tua Spada Laser. In tal caso continua al **178**

79

Cerchi di prevedere il momento in cui i caccia apriranno il fuoco su di te, ma i tuoi sensi ti avvisano che è già troppo tardi: devi saltare di sotto, se non vuoi essere freddato da una scarica di colpi contro cui non puoi difenderti. Ti lanci verso il basso, ma alcuni turbolaser hanno già colpito il pavimento sotto i tuoi piedi, e vieni investito da una esplosione poderosa: perdi 3 punti di Salute, mentre vieni proiettato lontano e precipiti a velocità vertiginosa verso il basso…

Se hai una Fune, e vuoi usarla per appenderti a qualche appiglio ed arrestare la tua caduta, vai al **139**
Se non sei provvisto di quest'oggetto, o non vuoi farne uso, continua al **196**

80

Dorn attraversa di corsa un lungo corridoio, stando bene attento a non farsi scoprire dagli occhi vigili dei droidi separatisti, muovendosi con abilità e grande scioltezza, dimostrando di essere a suo agio quando si tratta di passare all'azione. Lo seguite senza indugio, ed arrivate in una grande stanza a pianta ovale. Il pavimento in marmo bianco di antica e pregevole fattura è ricoperto da un tappeto nero e sudicio, una delle alte finestre realizzate in vetri policromi è stata frantumata e ne rimangono soltanto poche schegge, consentendo a qualche raggio di luce di illuminare l'ambiente, squarciando la grigia penombra. Al centro della stanza ci sono una dozzina di ufficiali della Repubblica, controllati a vista da una nutrita pattuglia di droidi disposta in circolo attorno a loro.

"Coldlancer, quelli sono alcuni ufficiali della Repubblica. Sono stati miei compagni nelle forze armate phonosiane, sono gente in gamba, e possono aiutarci. Prima però è necessario liberarli" sussurra Dorn.

"E' veramente necessario, Capitano?" insinua Ala, poco convinto.
"Ala, facciamo come dice. E' vero, possono esserci d'aiuto, potrebbe essere necessario un diversivo per liberare Qal Jundai" osservi: probabilmente il Jedi gode di attenzioni speciali, e potrebbe essere impossibile per te da solo riuscire a liberarlo.

L'impresa sembra fattibile: i droidi sono numerosi, ma voi

siete in tre, e puoi sempre contare sul fattore sorpresa. In che modo progetti di attaccarli?

Se hai la Telecinesi, hai il grado di Padawan o superiore, e vuoi usare 4 punti di Forza per dirigere questo potere della Forza contro il maggior numero possibile di droidi, vai al **431**
Se hai la Fulminazione Sith, sei almeno Cavaliere, e vuoi usare 5 punti di Forza per attaccare tutti i droidi simultaneamente, vai al **165**
Altrimenti, se non vuoi o non puoi fare uso di questi poteri, ti resta come unica soluzione un attacco frontale: vai al **61**

81

Ti concentri, ed usi la Forza per bloccare a mezz'aria alcuni dei proiettili di ghiaccio. Il Dun'Xaath ti guarda incuriosito, e ad un tratto capisce che cosa stai facendo: guidato dall'istinto cerca di ripararsi, terminando l'attacco. Rimanendo concentrato, chiudi gli occhi e provi a sentirlo, facendo affidamento unicamente sui tuoi sensi, ed indirizzando la pioggia di proiettili ghiacciati contro di lui. Ma la lucertola è astuta: si nasconde dietro alcune grosse tubazioni e non subisce alcun danno. Almeno però sei riuscito a difenderti con successo dal suo attacco!

Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza e vai al **323**

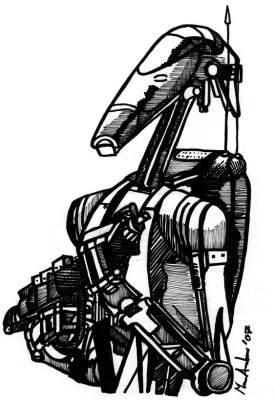
82

La quantità di droidi che emerge dalle brecce scavate nel Cancello Orientale supera i tuoi peggiori incubi e tutte le tue più pessimistiche aspettative. Siete costretti ad arretrare, ed anche se fate strage di nemici, non potete impedirgli di guadagnare terreno prezioso. Alcuni droidi granatieri lavorano freneticamente attorno al cancello, e con orrore capisci che stanno piazzando delle cariche esplosive che completeranno la loro opera di distruzione. Non hai il potere di impedirglielo, ed assisti impotente al colpo di grazia. L'esplosione crea un unico, grande squarcio centrale che consente l'ingresso ad una delle più temibili macchine da guerra di cui dispone l'esercito separatista: un droide-ragno.

Il droide-ragno è un grosso robot da guerra, alto poco più di 2 metri, composto da un enorme corpo di forma sferica dal quale si snodano 4 arti meccanici corazzati. Oltre a godere di un formidabile grado di protezione, che lo rende praticamente inattaccabile dalle armi convenzionali, dispone di uno spaventoso arsenale di armi con cui seminare distruzione e morte in battaglia. Con una mitragliatrice apre il fuoco, mietendo vittime tra i tuoi uomini, uccidendone quasi la metà mentre disperatamente cercano un riparo. Un piccolo cannone protrude dalla sommità del suo corpo, sparando un poderoso fascio laser capace di distruggere persino la roccia, e demolire ad uno ad uno i ripari usati dai cloni. Non sai dove nasconderti, mentre il droide-ragno avanza praticamente indisturbato, spianan-

do la strada ai droidi per l'invasione della cittadella.

Se hai il Sesto Senso, vai al **23**
Altrimenti continua al **283**



83

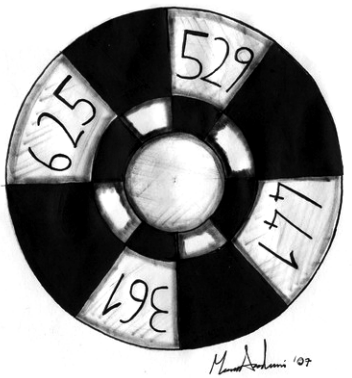
Riesci a fare poco. Mandi il più lontano possibile un paio di casse e contenitori, ma il resto degli oggetti frana su di te travolgendoti e provocandoti molti danni. Ti difendi come puoi con la Spada Laser, ma gli oggetti arrivano da ogni direzione e non puoi progetterti da tutti. Perdi 4 punti di Salute prima che l'attacco termini.

Mugugni per il dolore, mentre senti nell'aria la sadica risata di tuo zio. Senza perdere nemmeno un istante, gli arrivi vicino con un poderoso balzo e cerchi di continuare il combattimento a corpo a corpo. Il duello continua.

Vai al **161**

84

Metti una buona distanza fra te e il Rancor ed arrivi al termine del corridoio, dove trovi la tua salvezza: un ascensore! Questo impedirà sicuramente alla mostruosa creatura dietro di te di inseguirti oltre. Cerchi di azionare i comandi ma scopri che sono bloccati da una serratura a combinazione. E' un modello simile a quelle in voga sul tuo pianeta natale di Tard-Ei-Tari: devi completare una sequenza di numeri inserendo l'elemento mancante.



Studia la combinazione, e se hai capito la regola matematica con la quale è stata originata questa sequenza, sai che soltanto un numero può completarla: vai al paragrafo indicato da questo numero.

Devi fare in fretta, perché hai il Rancor alle costole.
Se non riesci a risolvere l'enigma matematico, continua al **250**

85

State per eseguire la stessa mossa nello stesso istante: senti il Lato Oscuro della Forza abbattersi su di te, come onde invisibili che cercano di distruggere le tue barriere, ed una morsa lentamente si stringe attorno al tuo collo... e nel frattempo anche tu concentri tutto il vigore e l'impeto del tuo odio e del tuo istinto assassino contro il tuo nemico. La tua padronanza del Lato Oscuro sarà fondamentale per uscire vincitore da questo confronto.

Qualunque sia l'esito, ricordati che hai consumato 3 punti di Forza.

Se sei un Iniziato o un Padawan, vai al **344**
Se sei un Cavaliere, vai al **276**
Se sei Maestro, vai al **124**

86

"Ala, attento!"

Tuo fratello sente l'avvertimento e cerca di tuffarsi a terra, ma è troppo tardi: una grossa rete costruita con robuste liane si è improvvisamente alzata da terra, issandolo verso l'alto ed intrappolandolo senza che possa fare nulla per liberarsi. La trappola non è rivolta solo contro di lui: l'istante di tempo che hai perso per lanciare l'avvertimento ti impedisce di evitare il nugolo di aghi metallici che è stato sparato contro di te. Quando cerchi di evitarli è troppo tardi, e vieni trafitto in una gamba: soffochi a stento un

grido di dolore e perdi 3 punti di Salute.

Ti rialzi e stai per andare a soccorrere Ala, quando una voce richiama la tua attenzione. Nemos Hatt è qui.

Vai al **355**

87

Ti lanci all'assalto, e ti accorgi ben presto di non avere alcuna possibilità di vittoria. Sei solo, contro un numero enorme di nemici: non puoi evitare tutti i loro laser, e non riesci nemmeno ad avvicinarti a loro che la raffica di colpi è talmente violenta ed intensa da lasciarti morto sul posto. Il tuo corpo giace al suolo orrendamente sfigurato, carbonizzato in più punti.

E' con questo gesto disperato ed inconsulto che si conclude la tua vita e la tua avventura qui, nelle carceri sottomarine di Phonos

88

La successione di colpi che conclude il combattimento ti lascia senza fiato. Infuriato e sanguinate per le gravissime ferite subite, Qal Jundai si batte come una furia, perdendo ogni barlume di lucidità, totalmente accecato dall'ira e dalla disperazione. Il Lato Oscuro ha ormai preso il sopravvento. Il tuo istinto, unito alla tua calma e razionalità, ti suggeriscono di attendere con pazienza l'occasione propizia per porre fine al combattimento; ti difendi da un

paio dei suoi affondi rabbiosi ed imprudenti, ed al primo grossolano errore che commette, lo disarmi amputandogli la mano e lo tagli letteralmente in due con un fendente che attraversa il suo corpo da una parte all'altra.

E' finita. Colui che una volta era un Jedi giace adesso morto ai tuoi piedi, il corpo diviso in due metà da una sciabolata della tua lama di luce. Provi un moto di compassione per la sua anima, costretta ad una dannazione eterna e senza fine: il Lato Oscuro della Forza non concede requie ai suoi seguaci, nemmeno dopo la morte.

Esaminando i suoi resti, trovi i seguenti oggetti utili:

Spada Laser di Qal Jundai (+10 COMB)
25 Crediti

Puoi tenere la sua spada, se vuoi; ricorda però che in battaglia non puoi usare due Spada Laser, ma soltanto una.

Quando hai finito, lasci il cadavere di Qal Jundai e vai a controllare lo stato di salute di Nemos Hatt. Continua al **34**

89

Ti concentri, espandendo le tue percezioni. Chiudi gli occhi e con la tua mente esplori l'ambiente circostante: prima i dintorni del villaggio, poi la foresta circostante. La tua meditazione dà i suoi frutti, e scopri che il Toar ha ragione: percepisci la presenza dei tuoi parenti non molto lontano da qui! Puoi sentire distintamente che tuo padre, tua madre e tua sorella Karen sono nella foresta; percepisci chiaramente anche l'oscura presenza di Nemos Hatt; non riesci a sentire invece alcuna traccia di Yané, di tuo zio Shin o di altre persone a te note.

Ricorda che l'uso di questo potere ti è costato 3 punti di Forza e vai al **443**

90

Hai pochissimo tempo: ti tuffi sul lato in un tentativo disperato di evitare il missile, e riesci a non venire colpito, ma l'esplosione ti scaglia lontano, sbattendoti con violenza contro una delle pareti del deposito. Perdi 4 punti di Salute per la violenza dell'impatto.

Quel che è peggio, è che il droide ragno non si è voltato verso di te, come desideravi. Il cecchino attende con pazienza e mano ferma un'occasione buona per fare fuoco, ma se il droide non si gira, mostrandogli frontalmente l'occhio scarlatto che ha nel proprio addome robotico, non c'è modo che il tuo piano possa funzionare. Ordini ai soldati di coprirti, mentre avanzi verso il droide: questa

volta non ti viene incontro nessun missile, ed il robot lentamente si gira. Affondi la tua Spada Laser nel suo corpo, e cerchi di evitare i suoi colpi, nella speranza di farlo girare su sé stesso ed offrire un'opportunità di tiro al tuo cecchino.

Droide ragno avanzato

Combattività 26 Salute 30

Il combattimento dura solo 4 scontri.

Se vinci, o se hai superato i 4 scontri previsti, vai al **354**

91

Il tuo ordine viene accolto senza alcun problema da parte dei cloni, che ubbidiscono subito con efficienza: il cannone viene puntato verso il gruppo di creature volanti in movimento e le colpisce proprio nel mezzo, incenerendo gli esseri alati con tutti i Trandoshani che esse trasportavano. I soldati lanciano andare un urlo di esultanza, e poi ritornano al lavoro: c'è da dirigere i cannoni contro l'OT-3X adesso.

Nel frattempo il mezzo corazzato non è stato a guardare, e ha lanciato una raffica di colpi contro le fortificazioni. Senti tremare la roccia sotto i tuoi piedi quando i suoi colpi si schiantano con un enorme boato contro di voi, protetti dalla torre dalla quale rispondete al fuoco nemico;

è difficile mantenere i nervi saldi mentre il soffitto sopra le vostre teste sembra voler crollare, ma i tuoi uomini riescono a tenere il bersaglio nemico nel proprio mirino, e distruggono la testa del mostro metallico grazie alla precisione dei propri attacchi, prima che si abbatta su di voi l'ultima raffica di bordate del mezzo d'assalto separatista…

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero estratto è 0, vai al **27**
Se esce un numero da 1 a 4, vai al **401**
Se il numero va da 5 a 9, vai al **391**

92

Non puoi lasciarti sfuggire una occasione ghiotta come questa: corri a bordo del sottomarino. Mentre Ala ultima i passaggi della sequenza d'immersione, osservi la gigantesca creatura con il cuore in gola. Gridi a tuo fratello di sbrigarsi, e finalmente questi termina le sue operazioni e ti raggiunge a bordo del mezzo. Mentre la parete di fronte a voi si apre, e fate il vostro ingresso nella camera di pressurizzazione, lanci un'ultima occhiata al mostro sperando che non si riprenda proprio adesso…

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero va da 0 a 6, vai al **24**
Se va da 7 a 9, vai al **222**

93

Rovistando tra i resti maciullati dei soldati, immersi in una pozza di sangue rosso vermiglio, recuperi la chiave della cella di contenimento, e finalmente liberi tuo fratello Ala.

"Ce ne hai messo di tempo, Lite: si stava stretti in quella dannata cella, sono tutto indolenzito!" commenta scherzosamente. Per fortuna non ha perso il buon umore. "Sapevo che saresti venuto a salvarmi, Lite, non l'ho dubitato nemmeno per un momento. Io… in qualche modo lo sentivo. Sentivo con chiarezza che stavi venendo a prendermi."
"Lo so, Ala, lo so. E adesso muoviamoci: ho combinato un bel casino a liberare tutti questi mostri in giro per la base."

"Ma dove ci troviamo? Cosa è questa specie di carcere sottomarino?" ti chiede Ala.

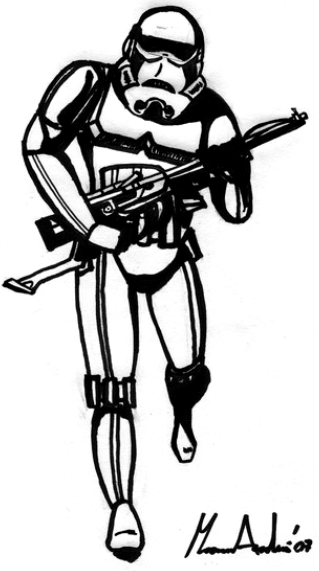
"Non lo so, è una struttura gestita dalla Repubblica, ed è veramente strano che ci siano pochi prigionieri e molte creature mostruose… dev'esserci una ragione."

Senza soffermarvi oltre, Ala raccoglie un folgoratore da terra e ti segue. Sai che per fuggire da qui dovete uscire da questa zona della base, e senza esitazioni correte lungo questo corridoio, fino a riallacciarvi al corridoio principale che percorrete a gran velocità.

Non hai nemmeno il tempo di fare una decina di metri

che una squadra di soldati vi vede, da lontano, e comincia ad inseguirvi e ad aprire il fuoco… cosa scegli di fare?

Se vuoi fermarti a combatterli vai al **229**
Se preferisci continuare a correre, nel tentativo di seminarli o lasciarteli alle spalle, vai al **167**



94

Il duello è massacrante. Nonostante la tua situazione di svantaggio, infliggi delle dure ferite a tuo zio, che si ritira un attimo per riflettere sul da farsi: approfitti subitaneamente per richiamare a te la tua spada (ripristina i bonus

di Combattività e Salute cui ti dava diritto). E' visibilmente impressionato dalla tua abilità nella scherma. Senza battere ciglio, disattiva le Spade Laser ed alza le braccia verso l'altro: vorresti approfittare per saltargli addosso ed attaccarlo, ma senti che un'energia invisibile ti impedisce di avvicinarti, trattenendoti fermo sul posto. Non riesci ad avvicinarti nemmeno di un passo!

Shin ti sta dando dimostrazione del suo eccezionale potere: non avevi mai visto la Forza usata con una simile intensità, e con effetti così devastanti e sorprendenti... e ciò ti fa rabbrividire. Casse e contenitori si sollevano; terminali esplodono e finiscono in frantumi; le file di sedili tutt'intorno si schiodano da terra e galleggiano a mezz'altezza; persino le ringhiere di ferro vengono divelte e scardinate per alzarsi e restare sospese in aria. Sei completamente circondato da oggetti volanti, e rimani immobilizzato ad osservare la situazione.

Infine, in un istante di sconvolgente terrore, Shin abbassa le mani, e gli oggetti vengono proiettati a velocità allucinante contro di te.

Se hai l'Agilità Jedi e 3 punti di Forza, e vuoi spiccare un balzo per evitare l'attacco, vai al **247**
Se hai la Telecinesi, almeno 3 punti di Forza e vuoi farne uso per resistere all'assalto, vai al **358**
Altrimenti, se non possiedi questi poteri o preferisci non adoperarli, cerchi di evitare gli oggetti nel migliore dei modi, andando al **205**

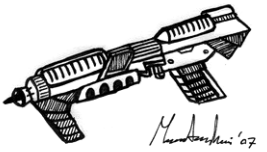
95

Il Lato Oscuro è cresciuto molto, dentro di te, e sta lentamente prendendo il sopravvento. Fino a qualche giorno fa non avresti mai creduto di poter uccidere con tanta facilità una persona inerme, a sangue freddo. Adesso invece sai che puoi farlo.

"Nemos Hatt! E' giunta la tua ora!" urli, puntando l'arma sguainata contro di lui. Nemos impreca violentemente al tuo indirizzo ed oppone una strenua resistenza. Mutilato e debilitato per le ferite subite negli ultimi scontri, non ha alcuna speranza contro di te. Con i tuoi fendenti apri ampi squarci sanguinanti nella sua carne, ed infine gli amputi anche l'ultima mano che gli era rimasta, riducendolo all'impotenza.

Quando fissi i tuoi occhi nei suoi non trovi paura, ma rassegnazione alla sconfitta. Con un movimento lento e disinvolto della mano spegni la tua arma e ne accosti l'elsa alla sua tempia: senti i battiti del suo cuore accelerare, mentre premi con forza la tua spada spenta contro il suo cranio. Ed è con fredda risoluzione che attivi la lama di luce, perforando il suo cervello e ponendo fine all'esistenza di questo nemico spietato e crudele.

Quando hai terminato, distogli lo sguardo dal cadavere orrendamente sfigurato di Nemos Hatt e prosegui al **22**



96

Usi lo Strangolamento Sith contro questo nemico, e scateni tutte le energie di cui disponi per dare origine ad una morsa letale con cui stritolare il collo tozzo e robusto del Rancor. Con grande disappunto, però, scopri che la creatura è capace di resistere a questo tipo di attacco: sembra che si protetta in qualche modo dallo stesso Lato Oscuro della Forza, e non hai alcuna speranza di danneggiarla. Il tuo sforzo ti è costato comunque 3 punti di Forza.

Hai perso del tempo prezioso: il Rancor reagisce, e spalanca le sue fauci abbassandosi di scatto per asfissiarti con il suo alito letale e puzzolente. Purtroppo non puoi fare a meno di inalare l'immondo e pestilenziale fetore emanato dalla bocca di quell'essere rivoltante. Tossisci con violenza, scoprendo che si tratta di un gas tossico altamente nocivo per la salute del tuo sistema respiratorio: tra uno spasmo e l'altro perdi 4 punti di Salute prima di riuscire a riprenderti.

Il Rancor sta per incalzarti. Ti lasci guidare dall'istinto, che ti indica la migliore alternativa che hai a disposizione: la fuga!

Vai al **357**

97

Corri immediatamente a trarre in salvo Yané. Salti sopra il piedistallo ed osservi le raccapriccianti ferite che sono state inferte alla tua povera ed inerme sorella, che giace svenuta ai tuoi piedi, mentre con le fluide movenze della tua Spada Laser recidi in tutta fretta le catene che la tengono prigioniera.

Se hai il Sesto Senso, o la Percezione Jedi, vai al **441**
Altrimenti continua al **149**

98

Alla base del generatore si formano alcune crepe. Una di queste di allarga fin quasi a raggiungerne il cuore, ma sfortunatamente la corazza metallica che lo riveste è molto resistente e non riuscite ad andare oltre. Hai consumato molte energie, e crolli al suolo ansimante ed esausto. Purtroppo il tentativo è fallito, e dovrai salire su di una delle impalcature laterali per attaccarlo usando una differente strategia.

Ricorda di sottrarre dal totale di Forza il numero di punti che hai impiegato per fare uso della Telecinesi.
Vai al **162**

99

Seguite la donna fino alla sua capanna, dove tutta la famiglia è riunita attorno al capezzale del piccolo cucciolo di Toar. La fragile creaturina respira a fatica: sembra soffrire di una grave malattia respiratoria. Lo sciamano del villaggio ti spiega che il malanno è causato da punture di insetti Cor'dak: il veleno che essi iniettano nelle vittime è innocuo per gli esseri umani, ma letale per i Toar. Ci vorrebbe un antidoto molto potente, altrimenti il piccolo di Toar è condannato.

Se possiedi un Antidoto Cor'dak, o un Infuso di Kolto, e vuoi usarlo per guarire il cucciolo di Toar, vai al **452**

Se non disponi di questi oggetti, non c'è nulla che tu possa fare: vai al **33**

100

Nemos Hatt dirige il suo caccia verso gli hangar anteriori, dai quali potrete più facilmente dirigervi diritti verso il ponte di comando dello *Star Reaver*. Avete cura di posarvi al lontano dagli sguardi indiscreti dei droidi, intenti a preparare i caccia dell'armata separatista per l'imminente offensiva contro le difese phonosiane, e scendete dal vo-

stro mezzo.

Sei fortunato a poter sfruttare l'aiuto di Nemos: conosce bene questa nave, e sa guidarti con celerità attraverso i numerosi corridoi, lungo il percorso migliore per arrivare al più presto a destinazione. State ben attenti ad eludere la sorveglianza delle pattuglie di droidi di guardia, e percorrete un buon tratto di strada senza alcun intralcio... quando un brutto presentimento si fa strada nella tua mente: ti sembra tutto troppo facile.

Non hai neppure finito di formulare questo pensiero, che tutti i tuoi timori vengono confermati. In agguato dietro una curva del corridoio, un inatteso e mortale nemico vi sbarra il passo: una creatura letale quanto pericolosa.

Se in un'avventura precedente hai visitato il pianeta di Wyrm, vai al **150**
Altrimenti prosegui al **434**

101

Qal Jundai accusa il colpo; le ferite l'hanno indebolito. Abbassa la guardia per un secondo, e cogli l'occasione per distruggere con una rapida sciabolata il monile del Lato Oscuro che portava al collo. Senza l'aiuto di quell'oggetto il tuo avversario sarà più abbordabile, adesso.

Il Kel'Dor spicca un poderoso balzo all'indietro, cercando di mettere quanta più distanza è possibile fra lui e te. Sta meditando sul da farsi: ti avvicini stando sempre all'erta, e nel frattempo pensi a come chiudere la partita.

Se hai lo Strangolamento Sith, 3 punti di Forza e vuoi farne uso per un attacco a distanza, vai all'**85**
Se hai la Fulminazione Sith, 3 punti di Forza e vuoi usarla contro Qal Jundai, vai al **32**
Altrimenti vai al **433**

102

Credi che tutto stia andando liscio, ma non è così. Un avvertimento echeggia nella Forza, ed arriva alle tue orecchie… ma troppo tardi ormai per porre rimedio. I droidi dei Separatisti non attendevano altro: dall'alto stanno rovesciando una serie di granate contro il montacarichi,

bombardandolo e causando un'esplosione talmente potente da non concedervi alcuna possibilità di sopravvivenza. Sei completamente impotente quando realizzi ciò che sta accadendo - puoi soltanto chiudere gli occhi nell'istante in cui la deflagrazione vi cancella.

La tua vita e la tua avventura finiscono tristemente così, nella Torre Nord di Essanthia

103

Il Capitano dei Trandoshani giace morto ai tuoi piedi, affogato nel suo stesso sangue, e guardando i volti scossi dei suoi soldati capisci di avere inflitto un duro colpo al loro morale. Li carichi con foga, lanciando il tuo urlo di battaglia a squarciagola: li vedi girarsi e fuggire a gambe levate, cercando di tornare sulle loro cavalcature alate, mentre passi in mezzo a loro e ne uccidi decine con rapidi movimenti della tua Spada Laser. Mentre i cloni della Repubblica ti incitano, e dirigono il loro volume di fuoco contro gli invasori per spazzarli via definitivamente, noti alcune delle bestie alate volare radenti alle mura, e depositare sacche contenenti degli strani cubi neri che vibrano emettendo un basso ronzio. Ne stanno spargendo a centinaia, anzi a migliaia sulle mura… ti domandi cosa possano essere.

Se hai la Percezione Jedi, vai al **49**
Se decidi di ignorare i cubi, e lanciarti all'attacco della prossima ondata di nemici, vai al **376**

Se vuoi ordinare a tutti i soldati della Repubblica di ritirarsi, evacuando le aree in cui si trovano i cubi, vai al **327**
Se hai la Telecinesi, 3 punti di Forza e vuoi usarla per allontanare quanti più cubi ti è possibile dalle mura, vai al **265**

104

L'ultimo dei Nekrantos è appena morto, quand'ecco che alcuni cecchini appostati sul tetto di uno degli edifici vicini colpiscono il droide-ragno nel suo debole e vulnerabile sistema di puntamento: è l'occhio rosso posto nella parte inferiore del corpo centrale, e sono riusciti a centrarlo più volte con grandissima precisione! Scintille e scariche elettriche avvolgono il corpo centrale del droide-ragno, dopodiché si scatena un'esplosione che sventra dall'interno la grossa macchina da guerra, catapultandone i frammenti a decine di metri di distanza. Molti droidi vengono annientati dall'esplosione, e ne approfitti per riguadagnare parte del terreno perduto, correndo in testa ai cloni repubblicani.

Finalmente altre truppe della Repubblica si uniscono a voi. Era ora che si accorgessero dell'emergenza al Cancello Orientale! Valorosi ufficiali ti affiancano nell'opera di difesa, e riciclando parti meccaniche del droide-ragno che hai appena abbattuto costituiscono una barricata di fortuna. La linea di difesa regge per diversi minuti, a dispetto del numero strabordante di droidi che vi attaccano, non

senza subire ingenti perdite tra i coraggiosi cloni che affrontano il nemico con fredda determinazione. Il vostro numero cala drasticamente, e la situazione si fa sempre più disperata: i rinforzi che hai ricevuto sono serviti solo a rallentare di poco l'offensiva dei Separatisti.

Stai iniziando a pensare che stavolta sei spacciato, quando si verifica un evento lungamente atteso e portatore di speranza.

Vai al **20**

105

Una possente esplosione sfonda il muro alla tua sinistra, aprendo una breccia dalla quale entra un gruppo di soldati della Repubblica. Molti droidi vengono investiti dall'esplosione ed eiettati con forza in lontananza, trasformandosi in una pioggia di rottami che volano da una parte all'altra, mentre il Capitano Dorn Garmin alla guida dei soldati conduce la carica, mietendo vittime a decine tra i robot da guerra della confederazione separatista.

Anche tuo fratello Ala fa il suo ingresso dalla breccia nel muro, alla testa di una dozzina di cloni armati fino ai denti: il volume di fuoco col quale spazzano via le orde di droidi che cercano di travolgervi è impressionante. Dorn forma una barricata con i rottami di alcuni droidi, e la presidia con i suoi uomini. Alcuni assaltatori della Repubblica prendono la mira con i loro lanciarazzi, scari-

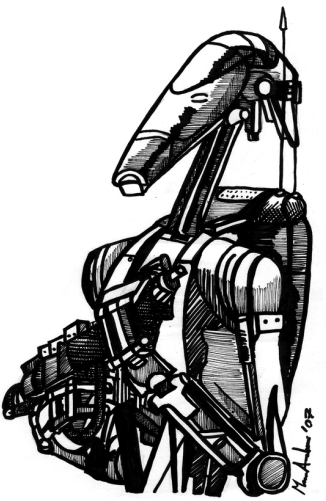
candone il contenuto distruttivo contro i Droidi Distruttori, abbattendo i loro scudi deflettori e danneggiandoli pesantemente. La battaglia sta infuriando con eccezionale violenza.

Non c'è tempo da perdere; con la tua Spada Laser sguainata, ti lanci all'attacco saltando nel gruppo dei droidi, determinato a distruggerne il maggior numero possibile.

Orda di droidi da guerra

Combattività 19 Salute 24

Se vinci, vai al **164**



106

I tuoi riflessi sono pronti. Riesci ad evitare il peggio: ti tuffi sul lato e gli artigli del Dun'Xaath ti sfiorano solamente. La lucertola intuisce la tua mossa e cerca di colpirti con la sua lunga coda, usandola come una clava: prima che tu riesca a toccare terra, subisci il colpo in pieno e perdi 2 punti di Salute.

Il mostro ruggisce per la gioia, e si prepara ad un nuovo assalto, bramando di affondare i suoi artigli nelle tue carni. Mentre ti rialzi da terra, leggermente intontito, noti uno spettacolo che ti fa vibrare dall'orrore. Le ferite che sei riuscito ad infliggere al tuo nemico nei precedenti scontri di combattimento si stanno lentamente rimarginando! Capisci che non hai tempo da perdere: l'orrida creatura è capace di rigenerarsi, e quindi non devi concederle nemmeno un istante di tregua. Con una serie rapida di colpi della tua Spada Laser la incalzi, ingaggiando un serrato corpo a corpo con la creatura.

Lucertola Dun'Xaath potenziata

Combattività 21 Salute 27

Combatti all'ultimo sangue. Se vinci vai al **123**

Senti che il Lato Oscuro dentro di te sta crescendo, mentre ti accingi a stroncare la vita di Nemos Hatt: fino a qualche giorno fa non avresti mai creduto di poter uccidere con tanta facilità una persona inerme, a sangue freddo. Adesso invece sai che puoi farlo.

Fissi Nemos Hatt negli occhi, e scopri che nessun timore alberga nel suo sguardo. Conosce il destino che lo aspetta, e lo accetta con rassegnazione. Con un movimento lento e disinvolto della mano accosti l'elsa della tua Spada Laser alla sua tempia: senti i battiti del suo cuore accelerare, mentre premi con forza la tua arma contro il suo cranio. Ed è con fredda risoluzione che attivi la lama di luce, perforando il suo cervello e ponendo fine all'esistenza di questo nemico spietato e crudele.

Liberi i tuoi familiari dalle loro catene, e finalmente puoi riabbracciarli. E' un momento di gioia di breve durata, perché all'appello manca una persona - tua sorella minore Yané. Tu ed Ala parlate a lungo con i vostri genitori e con Karen, e ne approfittate per ricostruire il quadro degli eventi. Scopri che già conoscono la triste verità su tuo zio Shin: lui stesso è venuto su Krant, di persona, a rapire Yané e a lasciare il resto della tua famiglia qui su Krant, nelle mani di Nemos Hatt.

Ti risvegli dopo una lunga notte di riposo, determinato a liberare anche Yané e chiudere i conti con tuo zio Shin. Saluti la tua famiglia prima della partenza. Non vuoi che

rimangano in questo pericoloso settore di galassia, infestato dalle armate di Shin: vi reincontrerete su un remoto pianeta di nome Rinn, collocato ai margini dell'Orlo Esterno, che costituirà un tranquillo rifugio per voi Coldlancer.

Decidi di usare il caccia di Nemos Hatt: è una nave dei separatisti, e dovrebbe consentirti un accesso facile e senza problemi a bordo dello *Star Reaver* - la nave madre a bordo della quale troverai Shin e Yané.

Vai al **341**

108

Negli antri cavernosi di Wyrm, dove il Lato Oscuro della Forza risuona vigoroso, hai rinvenuto alcune formazioni cristalline dalle quali hai estratto il Cristallo Rodrann. Riesci a concentrarti meglio sulla Forza, e le tue capacità in battaglia ne risentono vistosamente. Sostituisci il vecchio cristallo focalizzatore con questo nuovo, e ne apprezzi immediatamente le differenze.

Adesso la tua Spada Laser incrementa di 1 punto il suo bonus di Combattività, ed inoltre per tutto il tempo che la possiedi puoi aumentare di 2 punti il tuo punteggio massimo di Salute. Casomai dovessi perdere l'arma durante l'avventura, perderesti anche tale bonus sulla tua Salute - salvo riacquistarlo se dovessi in seguito ritrovarla.

Segna le modifiche e ritorna al **78**

109

Entri nel cunicolo buio, seguito da Ala che decide di mantenersi a debita distanza - non si fida della scelta che hai fatto. Avanzi con cautela, ma sembra che non ci sia alcun pericolo di fronte a te. Il cunicolo continua per parecchi metri, e il manto di tenebre è talmente fitto che non riesci nemmeno a distinguere i contorni delle pareti ad un certo punto…

Se vuoi usare la Percezione Jedi e 3 punti di Forza per vedere nel buio, vai al **158**
Se hai 1 Carica Campo di Luce e vuoi usarla, per illuminare la zona e vedere cosa c'è davanti ai tuoi occhi, vai al **256**
Se vuoi continuare senza usare alcun modo per vedere nel buio di fronte a te, vai al **192**
Se preferisci uscire dal cunicolo e continuare fino alla fine del corridoio precedente, vai al **381**

110

Hai appena finito di uccidere l'ultimo dei soldati, che subito ne vedi spuntare altri in lontananza del corridoio. Non hai neanche il tempo di perquisirne le spoglie, che già i laser sparati dai tuoi nuovi nemici si avvicinano pericolosamente.

"Non possiamo stare qui a perdere tempo, ne arriveranno sempre degli altri, e poi altri ancora! Lite, dobbiamo muoverci e scappare!"

Sai bene che tuo fratello Ala ha ragione, occorre fuggire di corsa.

Cerca di seminare questi soldati, proseguendo al **167**

111

Potreste disinteressarvi completamente della battaglia che sta avendo luogo, e correre a bordo del sottomarino, approfittando della momentanea copertura fornita dai soldati repubblicani, attivando i comandi che vi permettono di uscire dall'hangar iniziando la procedura d'immersione. Se siete abbastanza veloci, potreste uscire dalla base prima che il mostro abbia il tempo di accorgersi di voi.

Decidi di mettere in atto questo piano, lanciandovi di gran carriera verso la vostra unica speranza di salvezza. I

comandi per l'attivazione della sequenza di immersione si trovano su di un pannello nella parete vicina al sottomarino stesso, ed Ala corre subito ad azionarli. Purtroppo la vostra mossa attira le attenzioni dell'enorme creatura: vi ha visti appena, con la coda dell'occhio, ma sembra aver intuito in qualche modo che volete sfuggirle. Avanzando oltre la barricata, si dirige proprio verso di voi… cosa decidi di fare? La procedura d'immersione richiede qualche minuto per essere completata… devi riuscire a guadagnare un po' di tempo…

Se vuoi ignorare la creatura, ed entrare nel sottomarino, sperando che i soldati la trattengano a sufficienza, vai al **166**

Altrimenti, devi trovare un modo per affrontarla, e guadagnare almeno un po' di tempo.

Se hai l'Influenza Jedi e vuoi usare 3 punti di Forza o anche più, nel tentativo di distrarre la creatura, vai al **155**

Se hai la Fulminazione Sith, e vuoi usare 3 punti di Forza o anche più contro il mostro, vai al **254**

Se hai lo Strangolamento Sith, e vuoi usare 3 punti di Forza o anche più nel tuo attacco, vai al **330**

Se vuoi lanciare un Detonatore Termico contro il mostro, nella speranza di danneggiarlo, vai al **119**

Se vuoi attaccarlo usando invece una Granata Elettrica, vai al **5**

Se non vuoi o non puoi usare questi oggetti e questi poteri della Forza, e vuoi affrontare il mostro, allora ti attende un combattimento frontale: vai al **425**

112

Giunti al termine delle scale, fate il vostro ingresso in una grandissima sala. Questo piano è stato usato per ricavare un unico, enorme spazio alto ed aperto, e l'unica via d'uscita consiste nella grande porta spalancata in fondo al salone. La bellezza e l'eleganza dei marmi che ricoprono il pavimento della sala, e dei decori che abbelliscono le colonne che dividono l'enorme spazio in 3 navate, ti strappa un sussulto d'ammirazione: a quanto pare, la Torre Nord è stata ricavata al di sopra di uno dei palazzi storici della città di Essanthia, com'è accaduto a gran parte delle fortificazioni.

Il problema è che una serie di piccole torrette laser sono disposte in cima a queste colonne, controllando l'intero spazio del salone. Rischiate di trovarvi a subire un fuoco incrociato di considerevole potenza, se avanzate incautamente. Stai meditando sul da farsi, quand'ecco uno dei guastatori della squadra si propone di risolvere la situazione: dice che forse è in grado di inserirsi nel sistema di controllo remoto delle torrette laser.

Se vuoi dargli l'opportunità di provare, nella speranza che riesca ad eludere il sistema d'allarme, vai al **326**

Altrimenti, devi trovare un altro modo per superare quest'ostacolo. Se hai la Fulminazione Sith, il grado di Cavaliere e 5 punti di Forza, puoi usarli per distruggere le torrette laser da debita distanza: vai al **210**
In alternativa, devi avanzare nella sala e sperare di riuscire a difenderti con la tua Spada Laser, deflettendo il volume di fuoco delle torrette contro di loro: vai al **278**

113

Purtroppo non sei abbastanza preciso: la granata cade un poco più in basso, danneggiando un gruppo di droidi. Per un attimo l'ariete magnetoelettrico si ferma, evidentemente a causa dell'esplosione, ma poi riprende a funzionare senza tregua come prima. Purtroppo il tuo attacco non ha funzionato.

Cancella 1 Granata Elettrica e vai al **337**

114

Puoi scegliere il miglior momento per farti da parte ed evitare il missile: ti accorgi che è dotato di sensori termici, e che è programmato per seguire il suo bersaglio, ma consapevole di questo salti lateralmente poco prima che ti raggiunga. Il missile cerca di inseguirti, ma non ha abbastanza spazio per modificare la sua traiettoria e va a colpire un gruppo di droidi alle tue spalle, che stava inoltrandosi verso il cuore della cittadella di Essanthia.

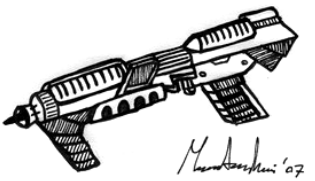
Hai consumato 3 punti di Forza, ma sei illeso. Capisci che se vuoi fermare quest'invasione, o anche solo rallentarla, devi necessariamente confrontarti con questo potente nemico. Saggi l'aria con la lama della tua Spada Laser, ti avvicini camminando a zig-zag per evitare le raffiche di colpi e con indomito ardore ti lanci all'assalto.

Droide-ragno avanzato

Combattività 26 Salute 30

Puoi decidere di abbandonare il combattimento in qualsiasi momento, dopo il primo scontro (l'unico che sei obbligato ad affrontare). Inoltre, se in uno scontro riesci ad estrarre uno zero dalla Tabella del Destino, interrompi subito il combattimento perché hai centrato il punto debole del nemico.

Se hai estratto uno 0, vai al **171**
Se fuggi, vai al **342**
Se vinci, vai al **410**



115

Domandi al sottufficiale quali possono essere i punti deboli delle fortificazioni, sui quali dovrai concentrare la tua attenzione perché più difficili da difendere, e subito il soldato procede a descriverti la situazione:

"Comandante Coldlancer, il profilo delle mura è simmetrico ed uniforme, per cui non ci sono punti più deboli o esposti degli altri. Tuttavia risulteranno più vulnerabili le zone in cui le batterie di cannoni non potranno essere attivate, a causa della scarsità di energia proveniente dai generatori: non possiamo prevedere la loro distribuzione. Né possiamo prevedere dove cesserà di funzionare per primo lo scudo deflettore, che al momento copre tutta la regione orientale delle mura, cioè quella in cui troviamo."

"Praticamente non c'è un punto debole ben preciso, mi sembra di capire."

"Forse il cancello orientale, certamente i Separatisti proveranno a sfondarlo. Ma potrebbero scoprire che è difeso addirittura meglio del resto delle mura, è realizzato in una lega metallica di eccezionale resistenza, e non sarà facile per loro conquistarne il controllo, comandante."

Se vuoi chiedere al sottufficiale informazioni sullo stato delle difese della fortezza, vai al **424**
Se vuoi chiedergli un rapporto sugli uomini che avete a disposizione per questa battaglia, vai al **221**
Se non hai nient'altro da chiedere al sottufficiale, vai al **28**

116

Ti prepari a fare uso della Forza. Il Lato Oscuro pulsa dentro di te, e si rivela un prezioso alleato: i tuoi sensi ti suggeriscono che non devi cercare di staccare il generatore, bensì di distruggerlo dall'interno, focalizzando i tuoi sforzi sul suo delicatissimo nucleo. Ti concentri a tal punto da escludere tutto ciò che ti circonda: amplifichi l'impeto delle emozioni che bruciano dentro di te e le incanali tutte verso il tuo bersaglio.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Scegli quanti punti di Forza vuoi usare ed aggiungili al numero estratto: è obbligatorio usare almeno 3 punti. Al punteggio ottenuto, puoi aggiungere 1 se sei un Padawan, 2 se sei Cavaliere, 3 se sei Maestro.

Se il numero ottenuto va da 0 a 10, vai al **98**
Se il numero va da 11 in su, vai al **356**

117

Usi la Fulminazione Sith contro questo nemico, e scateni tutte le energie di cui disponi per dare origine ad una folgorante scarica di elettricità che si abbatte con forza contro il corpo tozzo e massiccio del Rancor. Con grande disappunto, però, scopri che la creatura è capace di resistere a questo tipo di attacco: sembra che si protetta in qualche modo dallo stesso Lato Oscuro della Forza, e non hai alcuna speranza di danneggiarla. Il tuo sforzo ti è costato comunque 3 punti di Forza.

Hai perso del tempo prezioso: il Rancor reagisce, e spalanca le sue fauci abbassandosi di scatto per asfissiarti con il suo alito letale e puzzolente. Purtroppo non puoi fare a meno di inalare l'immondo e pestilenziale fetore emanato dalla bocca di quell'essere rivoltante. Tossisci con violenza, scoprendo che si tratta di un gas tossico altamente nocivo per la salute del tuo sistema respiratorio: tra uno spasmo e l'altro perdi 4 punti di Salute prima di riuscire a riprenderti.

Il Rancor sta per incalzarti. Ti lasci guidare dall'istinto, che ti indica la migliore alternativa che hai a disposizione: la fuga!

Vai al **357**

118

Preferisci ignorare l'uomo. Continui velocemente lungo il percorso indicato dai tuoi sensi, ma arrivato a poca distanza dal tuo obiettivo devi fermarti. Davanti a te c'è una grande scalinata protetta da un gruppo molto numeroso di droidi; tra di loro noti anche un paio di Distruttori, i cui scudi deflettori rappresentano una difesa invalicabile per voi, male armati come siete.

"Ecco una battaglia che non possiamo vincere, Ala. Eppure Qal Jundai è lì dietro."

"Lo proteggono bene, a quanto pare. Che lo abbiano catturato?"

"Questo non possiamo saperlo. Ma dobbiamo passare dall'altra parte… dev'esserci un'altra via, qualche sentiero alternativo" ti fermi a riflettere sulla situazione, e concludi che forse vi conviene liberare l'ufficiale repubblicano che avete incontrato poco fa.

"Va bene, Lite" concorda tuo fratello "in effetti conoscerà la base meglio di noi, e forse potrà veramente esserci d'aiuto. E poi non abbiamo nulla da perdere, in fondo."

Ritornate sui vostri passi, sempre attenti a non farvi scoprire dalle truppe dei Separatisti, e raggiungete la cella dove è prigioniero l'uomo che avete incontrato poco fa.

Vai al **393**

119

Prendi la mira con cura. Non è affatto difficile centrare un bersaglio così grosso: lanci il Detonatore Termico contro il cranio del mostro, sperando di colpirlo in un punto vulnerabile - il suo corpo è ricoperto da squame molto dure e resistenti, ma la sua testa è dotata di minor protezione. La granata esplode investendolo in pieno volto, e senti la creatura ululare di dolore; si ferma per pochi secondi e poi si riprende, ruggendo per la rabbia. A quanto pare, questo non è assolutamente in grado di fermarla.

Cancella il Detonatore Termico, e scegli che cosa fare.

Se vuoi voltare le spalle alla creatura, ed entrare nel sottomarino, sperando che i soldati la trattengano a suffi-

cienza, vai al **166**
Se hai l'Influenza Jedi e vuoi usare 3 punti di Forza o anche più, nel tentativo di distrarre la creatura, vai al **155**
Se hai la Fulminazione Sith, e vuoi usare 3 punti di Forza o anche più contro il mostro, vai al **254**
Se hai lo Strangolamento Sith, e vuoi usare 3 punti di Forza o anche più nel tuo attacco, vai al **330**
Se vuoi attaccarlo usando invece una Granata Elettrica, vai al **5**
Se non vuoi o non puoi usare questi oggetti e questi poteri della Forza, e vuoi affrontare il mostro, allora ti attende un combattimento frontale: vai al **425**

120

Tutto il fuoco della Torre Nord è concentrato su di te, ma grazie alla tua eccezionale rapidità sei un bersaglio estremamente difficile da colpire. Inutilmente i droidi della torre cercano di fermarti: ti muovi serpeggiando, ed in pochi secondi riesci ad arrivare dall'altra parte, grazie alle tue abilità nell'uso della Forza, entrando nell'apertura e unendoti alla tua squadra di soldati.

Ricorda che hai usato 3 punti di Forza e vai al **214**

121

Attendi il momento propizio per spiccare un grandissimo balzo in alto: i caccia aprono il fuoco troppo tardi, e probabilmente ti avrebbero freddato con quella scarica di colpi, se ti avessero trovato fermo al tuo posto. Tu invece sei già atterrato sul mezzo pilotato dal capitano; ti aggrappi alla carlinga del pilota, e con l'unica mano libera affondi la Spada Laser trapassando la cabina e la testa del droide. Privo di controllo, il caccia rotea vorticosamente e si prepara ad impattare frontalmente contro una delle torri: lasci la presa immediatamente, e precipiti verso il basso…

Ricorda che hai usato 3 punti di Forza.

Se hai una Fune, e vuoi usarla per appenderti a qualche appiglio ed arrestare la tua caduta, vai al **139**
Se non sei provvisto di quest'oggetto, o non vuoi farne uso, continua al **196**

122

Rimane solo cenere e metallo fuso del gruppo di droidi che ha provato a disturbarvi. La tua squadra non ha subito gravi danni: il tecnico ferito stringe i denti e completa il suo lavoro, forzando l'apertura della porta che rivela l'ingresso ad un grande magazzino e deposito contenente armi, munizioni, granate ed altro ancora. Almeno lo sforzo è valso il risultato. I tuoi soldati prendono tutto ciò di cui hanno bisogno, equipaggiandosi al meglio per affron-

tare la prossima battaglia; in particolare fanno incetta di granate e detonatori. Anche tu puoi decidere di prendere per te alcuni oggetti dalla seguente lista:

1 Detonatore Termico
1 Granata Elettrica
1 Bacta Tank
20 Folgoratori

Senza perdere nemmeno un secondo oltre il necessario, uscite dal deposito e vi dirigete verso il prossimo piano della torre.

Vai al **233**

123

Il tuo ultimo colpo è un fendente che trancia di netto la testa del mostro. Il Dun'Xaath non ha neanche il tempo di emettere un ultimo gemito: il suo corpo è riverso al suolo ed un putrido e denso icore giallastro sgorga copioso dalle ferite, mentre la sua testa rotola a diversi metri di distanza. Il suo sguardo incute ancora timore, ma adesso il tuo nemico è del tutto inoffensivo.

Ti avvicini a Nemos Hatt, e controlli il suo stato: le ferite sembrano meno gravi del previsto, ma col braccio ridotto in questo stato non potrà fare molta strada. Nemos ti suggerisce di continuare senza di lui, ma non hai alcuna intenzione di abbandonarlo: vi fermate a riposare, ed attendi che passino un paio d'ore, in modo che il tuo amico

possa almeno riprendere l'uso dell'unico braccio sano di cui dispone. Nel frattempo consuma 1 Pasto o perdi 3 punti di Salute.

Vai al **29**

124

Sei più forte. Qal Jundai non riesce a starti alla pari: cerca disperatamente di lottare fino all'ultimo secondo, ma la maestria con cui usi la Forza e l'intensità delle tue emozioni è tale che lo lasci letteralmente... senza fiato. La tua stretta è implacabile, e blocca l'afflusso di sangue al suo cervello. Puoi sentire il Kel'Dor perdere i sensi un attimo prima che la sua vita si spenga definitivamente.

E' finita. Colui che una volta era un Jedi giace adesso morto ai tuoi piedi, strangolato brutalmente. Non riesci a provare compassione, e nemmeno pietà. Questo essere ignobile e spregevole ha fatto la fine che meritava.

Esaminando i suoi resti, trovi i seguenti oggetti utili:

Spada Laser di Qal Jundai (+10 COMB)
25 Crediti

Puoi tenere la sua spada, se vuoi; ricorda però che in battaglia non puoi usare due Spada Laser, ma soltanto una.

Ti avvii verso il corridoio dal quale è uscito Qal Jundai. Il confronto finale con zio Shin si sta avvicinando. Vai al **45**

125

I droidi non si aspettano di essere attaccati alle spalle. Tu e tuo fratello ne eliminate un paio senza alcuno sforzo, prima di fronteggiare gli altri - che hanno a malapena il tempo di voltarsi ed estrarre le loro armi. Lo scontro non si preannuncia impegnativo.

Piccola pattuglia di droidi

Combattività 14 Salute 18

Se vinci, vai al **385**

126

Devi trovare un modo per tirare fuori Ala di lì. Comprendi che ti serve un diversivo, qualcosa che possa allontanare tutti quei soldati di lì. Mentre ragioni, avanzi lungo il corridoio e noti la presenza di una lunga fila di grosse celle. Dietro i campi di forza energetici si trovano imprigionate orrende creature: esseri simili a tori, ma grandi il doppio, e dotati di robuste corna, che girano nervosamente nella loro cella urtando contro le sbarre più e più volte, nell'inutile tentativo di uscire; pantere grosse e muscolose, dai lunghi e poderosi artigli, che digrignano le zanne e fremono alla tua vista; ed altri animali ancora.

In particolare ti stupisce la vista di alcune delle creature incontrate su Wyrm: vedi alcuni Nexu - feroci carnivori

dalla bocca larga e irta di zanne affilatissime - e persino un paio di Nekrantos, che ne costituiscono le versioni geneticamente potenziate. Ti domandi come possono essere stati imprigionati e condotti in questo luogo.

Non capisci cosa ci facciano qui tutti questi esseri mostruosi. D'improvviso un'idea ti si affaccia alla mente… cosa succederebbe se tu liberassi tutte queste creature? Scoppierebbe il caos… e questo potrebbe fornirti un diversivo per liberare Ala, oltre a mettere in difficoltà tutti i soldati presenti nelle carceri…

E' l'unico modo che hai per sbloccare la situazione. Intenzionato a liberare tutti questi mostri, cerchi i comandi delle celle ma non li trovi. Eppure devono esserci, da qualche parte… ma dove? Se non sono attivabili da vicino, allora sono controllate a distanza.

Ti lanci alla ricerca dei comandi di attivazione delle celle.
Vai al **270**

127

Siete giunti nell'ingresso del quartier generale. Si tratta di un vasto salone ricavato all'interno di uno degli edifici storici di Essanthia; lo stile architettonico elegante e ricercato ha dovuto lasciare il passo a quello più scarno e funzionale delle installazioni militari repubblicane. Le pareti sono tappezzate da arazzi ed insegne della Repubblica, coprendo così i ricchi decori che abbellivano la sala. Pesanti tendaggi sono stati issati a coprire le alte finestre istoriate, così la sala è avvolta in una penombra che dà un colore tetro alla scena cui state assistendo.

Manipoli di droidi dell'esercito separatista marciano compatti al centro del salone. Un paio di Droidekas - i Droidi Distruttori separatisti protetti da scudi deflettori - controllano la situazione, minacciando un piccolo gruppo di cloni della Repubblica tenuti prigionieri in un angolo della sala. Alcuni droidi provvedono ad ammainare le insegne della Repubblica, altri sono impegnati in un frenetico viavai.

"Cosa significa tutto questo? Che ci fanno i droidi dei Separatisti qui?" si chiede Ala, incredulo, mentre osserva i droidi "Possibile che l'armata di Wyrm sia già arrivata?"

"C'è qualcosa che non quadra in questa faccenda. Non so come, ma il quartier generale è controllato dai droidi. Mentre non c'era nemmeno un soldato della Repubblica nei corridoi."

"Cosa si fa ora?" domanda tuo fratello. Questo evento po-

trebbe cambiare i vostri piani.

"Siamo venuti qui per trovare quel Jedi, devo scoprire cosa gli è successo, e che fine ha fatto l'Holocron di Wyrm. Non voglio che ricada nelle mani di zio Shin. E lo faremo."

"Va bene, Lite, va bene. Capisco, anche se mi sembra tutto molto rischioso. Regoliamo i conti con questo Jedi, e poi tagliamo la corda, okay?"

Annuisci, convinto più che mai del tuo piano d'azione. Bisogna trovare il Jedi Qal Jundai. Lasci che siano i tuo sensi a guidarti: istintivamente sai che devi proseguire lungo il corridoio nel quale ti trovi.

Continua la tua ricerca al **299**

128

Anche questa minaccia è andata. I tuoi uomini possono uscire allo scoperto. Ti domandi quali sorprese abbiano in serbo per te le forze armate dei Separatisti che hanno preso il controllo della Torre Nord - speri di non incontrare altri droidi ragno nei piani successivi. Vi guardate intorno, e scoprite che l'unico modo per uscire da questo deposito e continuare lungo la vostra via è quello di sfondare un grande portone blindato in durasteel. A prima vista sembra assolutamente inattaccabile. Uno dei tuoi soldati si propone per l'azione: dice di essere un artificiere, e ti garantisce che non avrà problemi a sfondare questo tipo

di portone. L'utilizzo di esplosivi però non è l'unica soluzione: potresti fondere il grande quadro comandi posto al centro del portone usando la tua Spada Laser, che è in grado di farlo liquefare con la sua elevata temperatura.

Se vuoi che sia l'artificiere a far saltare in aria il portone, vai al **321**
Se preferisci pensarci tu, con la tua arma, vai al **339**

129

La successione di colpi che conclude il combattimento ti lascia senza fiato. Infuriato e sanguinate per le gravissime ferite subite, Qal Jundai si batte come una furia, perdendo ogni barlume di lucidità, totalmente accecato dall'ira e dalla disperazione. Il Lato Oscuro ha ormai preso il sopravvento. Il tuo istinto, unito alla tua calma e razionalità, ti suggeriscono di attendere con pazienza l'occasione propizia per porre fine al combattimento; ti difendi da un paio dei suoi affondi rabbiosi ed imprudenti, ed al primo grossolano errore che commette, lo disarmi amputandogli la mano e lo tagli letteralmente in due con un fendente che attraversa il suo corpo da una parte all'altra.

E' finita. Colui che una volta era un Jedi giace adesso morto ai tuoi piedi, il corpo diviso in due metà da una sciabolata della tua lama di luce. Provi un moto di compassione per la sua anima, costretta ad una dannazione eterna e senza fine: il Lato Oscuro della Forza non concede requie ai suoi seguaci, nemmeno dopo la morte.

Esaminando i suoi resti, trovi i seguenti oggetti utili:

Spada Laser di Qal Jundai (+10 COMB)
1 Bacta Tank
25 Crediti

Puoi tenere la sua spada, se vuoi; ricorda però che in battaglia non puoi usare due Spada Laser, ma soltanto una.

Quando hai finito, lasci il cadavere di Qal Jundai e vai a controllare lo stato di salute di Nemos Hatt. Continua al **52**

130

Il tuo tentativo di evitare il missile ha successo, grazie alla rapidità dei tuoi riflessi. Ti tuffi sul lato, anche se non sei veloce abbastanza da evitare che la testata corregga la sua traiettoria: è equipaggiata con sensori termici che seguono i movimenti del bersaglio! Per fortuna un gruppo di droidi si trova fra te ed il missile, e viene colpito andando in frantumi. Tuttavia sei vicino al punto d'impatto e non puoi evitare di venire investito dall'esplosione, che ti spedisce molti metri più avanti a ruzzolare in malo modo per terra: perdi 3 punti di Salute.

Capisci che se vuoi fermare quest'invasione, o anche solo rallentarla, devi necessariamente confrontarti con questo potente nemico. Saggi l'aria con la lama della tua Spada Laser, ti avvicini camminando a zig-zag per evitare le raffiche di colpi e con indomito ardore ti lanci all'assalto.

Droide-ragno avanzato

Combattività 26 Salute 30

Puoi decidere di abbandonare il combattimento in qualsiasi momento, dopo il primo scontro (l'unico che sei obbligato ad affrontare). Inoltre, se in uno scontro riesci ad estrarre uno zero dalla Tabella del Destino, interrompi subito il combattimento perché hai centrato il punto debole del nemico.

Se hai estratto uno 0, vai al **171**
Se fuggi, vai al **342**
Se vinci, vai al **410**

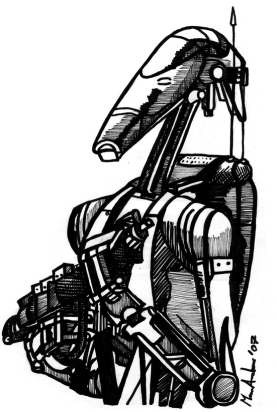
131

Corri verso la battaglia, saltando da una fila da mura all'altra, e sfrecci come una saetta tra i ranghi dei soldati della Repubblica: un folto nugolo di laser piove sui droidi che guadagnano spazio ad un centimetro alla volta, subendo ingenti perdite. I semplici droidi della Federazione dei Mercanti si sacrificano in quantità enormi, pur di guadagnare spazio. Intenzionato a non lasciarli avanzare facilmente, ti getti nella mischia, alzando dritta sul capo la tua Spada Laser e calandola con forza nella schiera di droidi. La battaglia è cominciata!

Orda di droidi

Combattività 19 Salute 23

Se vinci, vai al **301**



132

Avanzi ulteriormente nel corridoio, e ben presto noti la presenza di un nuovo bivio. Questa volta la via alternativa prende inizio dalla parte opposta del corridoio, ed è una via larga e illuminata da una serie di luci bianche soffuse. Sembra correre parallela al percorso che stai già seguendo, e naturalmente non sai se possa convenirti imboccarla.

Se ti immetti in questa via alternativa, vai al **266**
Altrimenti continua dritto al **285**

133

Cerchi di accedere ai contenuti dell'Holocron, meditando sulla Forza. Appena ti concentri sull'oggetto, senti l'Holocron rispondere: immagini e suoni confusi si formano nella tua mente, e ti sforzi di decifrarli e dargli un senso compiuto…

Se segui il Lato Chiaro della Forza, vai al **25**
Se segui il Lato Oscuro della Forza, vai al **207**

134

Ti stai spingendo in una sezione pericolosa: la figura ti lancia una serie di avvertimenti, dicendo che se non ti dimostrerai forte andrai incontro alla morte e che soltanto i meritevoli possono accedere al vero sapere dell'Holocron. Detto questo, senti immediatamente una fitta di dolore esplodere nella tua testa. La sofferenza è lancinante, la tua vista si annebbia e ti getti a terra rotolandoti in

preda alle convulsioni, mentre tutto intorno a te sparisce, e ti ritrovi proiettato in una estenuante lotta mentale alla quale non sai se sarai in grado di sopravvivere…

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. A tale numero aggiungi 1 se sei un Maestro.

Se il numero va da 0 a 3, vai al **244**
Se va da 4 a 7, vai al **60**
Se va da 8 in su, vai al **169**

135

Ti concentri, adoperando i tuoi poteri del Lato Oscuro in tutta la loro potenza: travolto dall'odio irrefrenabile che provi per tutti i tuoi nemici, dirigi queste potentissime sensazioni contro i soldati che ti sono intorno, ad uno ad uno, stroncando quasi all'istante le loro vite. Senti la tua presa serrarsi attorno alle loro gole, mentre crollano al

suolo senza vita, e puoi percepire chiaramente il dolore che provano a morire strangolati; è una sensazione che trovi assolutamente inebriante.

Ricorda che hai usato 5 punti di Forza.

Ti riscopri ad osservare la distesa di cadaveri che hai provocato, con una punta di sadica soddisfazione. Perquisendo i corpi trovi i seguenti oggetti:

15 Folgoratori
25 Crediti
1 Pasto
1 Bacta Tank

Se decidi di prendere un Folgoratore, puoi usarlo come arma in combattimento: esso aumenta di 3 punti la tua Combattività. Puoi supplire in parte all'assenza della Spada Laser, in questo modo.

Hai bisogno di muoverti con libertà all'interno di queste carceri, così indossi una delle armature da clone repubblicano. Devi trovare tuo fratello Ala e fuggire da questo luogo subito: ti concentri nella Forza, e percepisci in lontananza la sua presenza.

Se hai la Percezione Jedi, e vuoi usare 3 punti di Forza nel tentativo di espandere le tue percezioni e localizzare Ala all'interno della Fortezza, vai al **320**
Se non vuoi o non puoi usare questo potere, allora prosegui al **267**

136

Svoltare di lato sembra la scelta giusta: su questo corridoio non vedi nessun soldato repubblicano. Adesso che l'allarme è scattato, a maggior ragione devi evitare ogni possibile incontro con i cloni della Repubblica.

Percorrendo questo corridoio hai modo di scoprire che la tua scelta è stata notevolmente fortunata: sembra che tu abbia imbroccato la strada che più rapidamente delle altre conduce verso tuo fratello Ala. Acceleri il passo a mano a mano che senti la sua presenza vivida e forte, sei sicuro che è da queste parti ed è ancora vivo ed in buona salute.

Raggiungi di corsa la fine del corridoio andando al **179**

137

Stringi i denti e corri più veloce che puoi. Il Rancor guadagna lentamente terreno, ma prima che arrivi a ghermirti con i suoi lunghi artigli acuminati, giungi alla fine del corridoio ed entri in una specie di stiva, pieni di contenitori, scatole e casse ricolme di materiali di vario genere. Il mostro ti è subito dietro, e ti nascondi dietro i mucchi di casse che ti offrono un buon riparo alla sua vista. Ma a quanto pare i sensi del Rancor sono molto sviluppati: ti localizza grazie al suo olfatto fino, solleva una montagna di contenitori e te li scaglia contro con forza inaudita. Vieni letteralmente sommerso dalla marea di casse che ti travolge, colpendoti in più punti del corpo, e ne emergi dolorante e ferito: perdi 3 punti di Salute.

Ti guardi intorno velocemente, ed identifichi l'unica uscita da questa sala, sita a pochi metri di distanza da te. Si tratta di un condotto di grandi dimensioni, e speri che non sia abbastanza largo da consentire al Rancor di inseguirti; nel frattempo la bestia è quasi arrivata nella stiva, per cui non perdi altro tempo e ti immergi nel corridoio.

Vai al **260**

138

Decidete di dare una veloce occhiata a ciò che il piccolo mercato locale può fornirvi. I Toar vi conoscono bene, e di solito vi praticano dei prezzi di favore. Potrebbe essere un'ottima occasione per equipaggiarvi a dovere, prima dell'escursione nella giungla.

Mentre passate in rassegna per le bancarelle, scopri che i Toar fanno delle offerte per acquistare da te i seguenti og-

getti:

Anello di Giada 60 Crediti
Balestra Wookiee 80 Crediti
Zanna di Firaxa 70 Crediti
Erba Loor 50 Crediti
Infuso di Kolto 100 Crediti

Tra le merci che potete comprare trovate i seguenti oggetti utili:

Bacta Tank 20 Crediti l'una
1 Detonatore Termico 18 Crediti
1 Fune 14 Crediti
Pasto 12 Crediti l'uno

Sono disponibili solo 1 Detonatore Termico ed 1 Fune; non c'è limite al numero di Bacta Tank e di Pasti che potete acquistare.

Quando hai finito con le compere e le vendite, prosegui al **449**

139

Recuperi la tua usuale freddezza, estrai la Fune e ti lasci guidare dal tuo istinto e dalla Forza. Senti che un appiglio è vicino, e lanci il rampino della tua fune centrando l'obiettivo con grandissima precisione: senti un forte strattone, e rimani con la presa ben salda, riuscendo ad arrestare una caduta che poteva provocarti danni molto seri.

Vorresti sganciare il rampino dal suo appiglio, ma non ne hai il tempo: appena ti vedono penzolare dall'alto, i droidi aprono il fuoco su di te. Cerchi di deflettere i loro colpi mantenendo la Spada Laser con una sola mano, ma sono troppi, ed allora preferisci tagliare la fune e cadere in mezzo a loro. Hai perso la Fune: cancella quest'oggetto dal tuo inventario.

Gruppo di droidi

Combattività 17 Salute 24

Se vinci, vai al **430**

140

Raccomandi alla tua squadra di soldati di inviare l'ascensore giù da voi non appena giungono a destinazione: probabilmente si troveranno a dover fare irruzione in uno dei piani più alti della torre, se non addirittura la sala dei comandi stessa. Speri che dividere in due la tua squadra non si riveli un errore madornale, e segui l'ascensore che sparisce velocemente verso l'alto con il cuore in gola.

All'improvviso i tuoi sensi ti urlano un avvertimento: ordini ai tuoi uomini di allontanarsi, mentre senti una potente esplosione avere luogo molti piani più in alto sopra le vostre teste. Dopo alcuni secondi di iniziale smarrimento, realizzi cosa è accaduto: l'ascensore è esploso!

"Non è possibile… non c'erano ordigni esplosivi sull'ascensore…" ti interroghi ad alta voce, ancora scosso per aver perso metà dei tuoi uomini in uno solo, breve, tragico istante.

"Signore" si fa avanti uno dei soldati rimasti ancora vivi "probabilmente gli ordigni esplosivi sono stati gettati dall'alto. E' possibile che i droidi controllassero l'ascensore, attendendo la sua risalita per bombardarlo e causarne l'esplosione."

Resti per un attimo a rimuginare sull'errore che hai commesso. Ma sei determinato a portare a termine comunque la tua missione, anche soltanto con metà squadra: è essenziale, se vuoi che l'armata dei Separatisti non conquisti la cittadella di Essanthia, e con essa l'intero pianeta di Phonos.

Prosegui al **390**

141

Chiami a raccolta tutte le tue emozioni più profonde, tutto l'odio che sei capace di scatenare nelle viscere corrotte del tuo animo: senti pulsare queste sensazioni nelle tue vene, mentre il Lato Oscuro della Forza fluisce dentro di te donandoti energia. Concentri tutti i tuoi sforzi contro una delle due enormi creature, stringendo la presa attorno al suo collo: puoi sentire la vita che lentamente si allontana dall'essere, mentre rendi la tua morsa sempre più leta-

le. La bestia non ha speranze, e dopo una lunga agonia soffoca e stramazza al suolo, trasportando con sé l'ariete magnetoelettrico che si riversa sulle ondate di droidi sottostanti.

Hai consumato 3 punti di Forza, ma il risultato che hai ottenuto è devastante. Il forte campo elettromagnetico originato dalla macchina d'assedio si ritorce contro i droidi, bruciando i loro circuiti e disattivandone un gran numero. Senti provenire grida di giubilo dai soldati della Repubblica asserragliati al di sopra del Cancello: adesso sarà più difficile per i Separatisti riuscire ad entrare nella fortezza!

Vai al **258**

142

I tuoi sensi ti comunicano di essere arrivato praticamente a destinazione. Ti guardi intorno, e scopri che un braccio delle condutture d'aria si allarga sul lato. Lo segui, strisciando al suo interno, avanzando nell'oscurità che lo avvolge. Attraversi una sezione lunga una ventina di metri circa, dopodiché arrivi al termine: c'è una grata metallica di fronte a te, e rimuovendola potrai entrare nella stanza personale del Cavaliere Jedi Qal Jundai.

Stai per forzarla, ed entrare nella sala quasi completamente buia, quando il tuo istinto ti ordina di fermarti immediatamente. Resti immobile ad osservare gli eventi. Una

tenue luce bluastra si accende nella sala, e senti la voce del Jedi iniziare una conversazione. Parla a bassa voce, sembra che si stia rivolgendo ad un ologramma, descrivendogli l'invasione della Fortezza di Essanthia da parte delle forze separatiste. Sulle prime supponi che stia narrando gli eventi accaduti a qualche ufficiale della Repubblica o del Consiglio Jedi. Ma quando finisce il suo rapporto, puoi sentire la voce del suo interlocutore forte e chiara - ed è una voce che ti fa accapponare la pelle e gelare il sangue nelle vene. La conosci fin troppo bene.

Qal Jundai sta parlando con Shin Coldlancer.

Vai al **170**

143

Poni fine alla vita dell'ultimo avversario tranciandogli le vene del collo con un fendente preciso. Mentre il Trandoshano stramazza a terra, portandosi le mani alla gola e affogando nel suo stesso sangue, osservi il veleno presente sulle loro lame: il suo acre odore ti riporta alla mente il Veleno Thakra, secreto da alcuni scorpioni che popolano il deserto del tuo pianeta natale Tard-Ei-Tari. Si tratta di una sostanza letale, se avessi subito più ferite a quest'ora

risentiresti dei suoi pericolosi effetti. A quanto pare hai scampato il pericolo, meglio non pensarci.

Stai per tornare dai tuoi uomini quando un colpo, proveniente da uno dei mezzi corazzati che sono giunti vicinissimi alle mura, colpisce la loro postazione con un risultato devastante: ti butti a terra coprendoti il capo, e quando apri gli occhi scopri che una intera porzione di torre non c'è più, sgretolata e polverizzata da questo attacco. Avete perso la batteria di cannoni che avevi appena faticosamente riconquistato.

Riorganizzi le tue idee, e vedi che a poco a poco i Separatisti stanno vincendo tutti i combattimenti sulle mura, ma soprattutto che l'artiglieria pesante ha costituito un debole ostacolo all'avanzata dei mezzi pesanti d'assalto, alcuni dei quali hanno raggiunto le mura e spargono devastazione con facilità. Non vedi come potresti capovolgere le sorti della battaglia, quando finalmente accade qualcosa di buono: il primo evento gradito da quando i combattimenti hanno avuto inizio.

Vai al **152**

144

Quando eri su Wyrm non sei riuscito a capire quale fenomeno è avvenuto nella mente di tuo zio. Credevi che avesse subito una specie di lavaggio del cervello, o che fosse abilmente manipolato da qualche malvagio Signore dei

Sith. Invece i tuoi sensi ti confermano che è proprio Shin Coldlancer ad aver accettato volontariamente il Lato Oscuro della Forza ed il giogo imposto dallo spirito di Darth Xargon, che adesso alberga dentro di lui.

Le tue sensazioni sono chiare: Shin Coldlancer e Darth Xargon non si sono fusi in un'unica entità. Le loro coscienze rimangono separate, e la persona che ti trovi di fronte in questo momento è ancora tuo zio Shin. Puoi percepire l'aura di Darth Xargon racchiusa nel suo corpo, ma distinta da esso: l'antico Sith che proviene dal passato desidera reincarnarsi in un corpo nuovo... e non è quello di Shin che è stato scelto... per qualche oscura ragione, egli brama il corpo di tua sorella Yané.

Se segui il Lato Chiaro, vai al **298**
Se invece segui la via del Lato Oscuro, vai al **6**

145

Shin Coldlancer emette un verso diabolico ed assordante per le profonde ferite subite. E' fisicamente debilitato, ed è costretto a rinunciare all'uso della Furia del Lato Oscuro: il suo aspetto ritorna normale, ed anche lui come te respira a fatica. Anche se è stremato, senti che ha ancora molta energia da spendere. E' un duello titanico, il più massacrante che tu abbia mai sostenuto, e la sua conclusione sembra ancora lontana.

Richiamando ancora una volta il potere del Lato Oscuro,

Shin solleva le mani al cielo e lentamente un arco di scintille elettriche si forma tra le sue braccia: puoi sentirle crepitare fragorosamente, mentre si prepara a sferrare l'ennesimo assalto alle tue difese.

Se segui il Lato Chiaro della Forza, vai al **416**
Se segui il Lato Oscuro, vai al **74**

146

Vieni letteralmente spazzato via dal fascio di fulmini. Shin gode nel vederti soffrire, ed alimenta numerose scariche con le quali percuote il tuo corpo mentre sei a terra, strisciante ed inerme. Prima che lo shock elettrico termini, perdi ben 6 punti di Salute.

Quando ti sei ripreso, rialzati in fretta da terra e vai al **432**

147

Abbandoni a terra il cadavere di Shin Coldlancer, e corri a salvare Yané. Recidi le catene con facilità, grazie alla tua Spada Laser, e ti carichi in spalla il suo corpo esanime e sofferente. Ha bisogno di cure mediche, ma prima dovete scappare di qui.

Una spia luminosa si accende su di un pannello di controllo, ed i tuoi sensi ti suggeriscono di prestargli attenzione. Il terminale ti segnala l'arrivo imminente di una nuova flotta di incrociatori separatisti di rinforzo, prove-

nienti da Wyrm. Sono qui per sferrare l'assalto finale al pianeta di Phonos, e tu puoi fare qualcosa per ostacolarli e liberarti una facile via di fuga al tempo stesso.

Il comandante della flotta in arrivo chiede le coordinate spaziali del punto di uscita dall'iperspazio; senza indugiare, gli fornisci le coordinate dell'esatta posizione dello Star Reaver. In questo modo le navi in arrivo, proiettate a velocità iperluce, si scontreranno inevitabilmente con le altre navi che sono già presenti nell'orbita di Phonos. Se tutto va bene, questo condurrà alla distruzione immediata e totale dell'intera armata.

Hai pochi minuti per fuggire prima che avvenga la catastrofe: gli hangar sono lontani, e non potrai mai raggiungerli in tempo... ma il tuo sesto senso ti indica ancora una volta la via d'uscita da questa difficile situazione. Azioni uno dei comandi presenti sul pannello, ed al centro del ponte di comando si spalanca un portale che ti conduce all'hangar personale di tuo zio Shin. Entri di corsa, senza perdere nemmeno un secondo, ed all'interno della stiva buia e tenebrosa riconosci una nave a te familiare: l'*Artiglio di Tard*!

Tuo zio aveva pensato bene di tenere per sé questo gioiellino. Senza volerlo, ti ha preparato una fuga semplice e rapida dallo *Star Reaver*. Sali a bordo della nave e prendi il volo, allontanandoti a massima velocità da Phonos prima che sia troppo tardi.

Vai al **460**

148

Qal Jundai accusa il colpo; le ferite l'hanno indebolito. Il Kel'Dor spicca un poderoso balzo all'indietro, cercando di mettere quanta più distanza è possibile fra lui e te. Sta meditando sul da farsi: ti avvicini stando sempre all'erta, e nel frattempo pensi a come chiudere la partita.

Se hai lo Strangolamento Sith, 3 punti di Forza e vuoi farne uso per un attacco a distanza, vai all'**85**
Se hai la Fulminazione Sith, 3 punti di Forza e vuoi usarla contro Qal Jundai, vai al **32**
Altrimenti vai al **433**

149

Un'esplosione di dolore ti oscura la vista ed obnubila tutti i tuoi sensi: grosse zanne ricurve stanno affondando sempre più in profondità nella carne della tua coscia, e senti il sangue sprizzare via con forza dal tuo corpo. Perdi ben 5 punti di Salute. Istintivamente cerchi di difenderti con la tua Spada Laser, e solo quando la morsa che stringeva il tuo quadricipite si allenta riesci a recuperare lucidità e comprendere cosa è accaduto.

Questa non è Yané. L'essere che credevi tua sorella ha cambiato aspetto all'improvviso: si tratta di una creatura

mutaforme, che si sta tramutando in un grosso e feroce mammifero tarchiato e muscoloso. Percepisci il Lato Oscuro scorrere con forza e pulsare sin dentro le vene di questo abominio della natura: il suo corpo è ricoperto di un ispido pelame nero, e le sue mascelle squadrate si spalancano a mostrare minacciosamente due fila di denti a sciabola robusti e poderosi. Proprio queste zanne sono penetrate a fondo nelle tue carni un istante fa, quando il mostro con un rapido movimento del capo è riuscito a colpirti di sorpresa. Adesso che l'hai inavvertitamente liberato dalle catene che lo trattenevano, non sarà così facile sfuggire alla sua fame.

Mutaforme

Combattività 20 Salute 19

Se vinci, vai al **188**

150

Rimani impietrito per un istante quando riconosci l'avversario che hai di fronte. Non è la prima volta che ti ritrovi a combattere contro un nemico del genere: si tratta di una lucertola gigante Dun'Xaath originaria del pianeta paludoso di Wyrm. Il tuo ricordo corre ai due Guardiani del Labirinto, e a quanto si sono rivelati duri da battere; come se non bastasse, hai ragione di credere che l'esem-

plare che hai di fronte ti darà ancor più filo da torcere. Non è protetto dai poteri dell'Holocron, ma in compenso è più grosso e muscoloso dei due rettili contro cui hai combattuto su Wyrm. Il suo fisico è alto e slanciato, e puoi vedere i muscoli guizzare sotto le coriacee squame dal colore ceruleo e rilucente. Il suo gelido alito forma delle piccole volute di fumo ghiacciato, mentre sfodera i suoi lunghi artigli e vi scruta con il suo sguardo assassino.

Il mostro vi sta esaminando con molta attenzione, prima di passare all'attacco. Tu e Nemos Hatt sguainate la vostra Spada Laser e mantenete la calma, all'erta in posizione difensiva.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero va da 0 a 4, vai al **172**
Se invece è compreso tra 5 e 9, vai al **403**

151

Il droide ragno alza la guardia per un attimo, e cogli l'occasione al volo: immergi la Spada Laser fino all'elsa nel grande occhio di colore rosso che ne costituisce il sistema di puntamento, e resti fermo per un secondo che ti sembra interminabile. Il droide prima si paralizza, poi si accascia su di un lato. Quando vedi una serie di scintille erompere dal punto in cui lo hai colpito, rinfoderi la Spada Laser e ti allontani di corsa dal nemico - che sta per esplodere. La deflagrazione è violenta quanto improvvisa,

ma riesci a metterti al sicuro senza subire danni.

Il nemico è stato eliminato in maniera definitiva tra le urla di esultanza dei soldati; il suo corpo robotico giace a terra inanimato.

Vai al **128**

152

File di caccia stellari della Repubblica si dispongono nel cielo sopra le vostre teste, coprendo tutto lo spazio aereo. Ne conti una cinquantina, e ti senti il cuore in gola pensando che anche Ala è tra loro, mentre vedi i coraggiosi piloti calare in picchiata contro i mezzi corazzati nemici e scaricare su di loro il proprio arsenale di missili e bombe. Tutti gli uomini della Repubblica alzano le braccia al cielo, esultando mentre vedono le pesanti ed enorme macchine d'assedio abbattersi ad una ad una sulle ondate dei propri soldati. Droidi e nemici vari a centinaia vengono eliminati in questo modo, ma soprattutto non ci sono più gli infernali OT-3X, i mezzi della Federazione dei Mercanti, e gli altri a provocare la morte tra le fila dei soldati della Repubblica.

Rinvigoriti e col morale più alto che mai, i soldati si immergono con rinnovata audacia nel massacro. Anche se alcuni mezzi pesanti sono stati distrutti, molti altri si stanno avvicinando, e soprattutto noti che il numero dei cloni inizia a farsi esiguo. Avete dimezzato la consistenza

della armata di Wyrm, questo è vero, ma il loro vantaggio numerico è ancora schiacciante.

Devi raggiungere il centro della lotta. Vai al **56**

153

La zona centrale del magazzino è occupata da un'imponente macchina da guerra. Si tratta di un droide ragno, un temibile avversario progettato per spargere morte e distruzione sui campi di battaglia: alto poco più di 2 metri, avanza lentamente verso di voi sulle 4 lunghe zampe meccaniche che protrudono dal suo corpo corazzato, e vi rivolge contro tutta la potenza del suo letale arsenale di armi. Correte al riparo, mentre i suoi fucili mitragliatori crivellano di colpi i contenitori che vi proteggono, ed il cannone posto sulla sommità del suo corpo sferico spara contro di voi poderosi fasci di laser: osservi con orrore uno dei colpi trapassare da parte a parte un cumulo di sacchi dietro cui si era riparato uno dei cloni, tagliandolo in due con facilità impressionante ed ammazzandolo senza alcuna pietà.

I soldati aprono il fuoco, e si allargano nel deposito, circondando a poco alla volta il droide da guerra: ma questo è rivestito da un'armatura metallica che lo rende pressoché invulnerabile ad attacchi del genere. Uno dei tuoi granatieri si lancia all'attacco, ma le granate anti-carro di cui dispone riescono a malapena a scalfire il carapace di metallo che protegge il droide.

Un cecchino della tua squadra ti raggiunge e descrive rapidamente le caratteristiche di questo tipo di nemico, che ha già incontrato in diverse occasioni sui campi di battaglia. Ti indica il suo punto debole: nella parte inferiore della sfera che costitusce il suo corpo puoi scorgere un grosso occhio di vetro rosso. E' il sistema di puntamento, di tanto in tanto è scoperto, ed è la parte più delicata del tuo nemico - l'unica ad essere vulnerabile. Nella tua mente si formano alcuni possibili piani d'azione…

Se ordini al cecchino di colpire il grosso occhio centrale, devi attirare l'attenzione del droide in direzione del cecchino: sarai costretto ad uscire allo scoperto. In tal caso, vai al **252**

Puoi prendere il fucile di precisione del cecchino, ed essere tu a fare fuoco contro il droide, mentre altri cloni attirano la sua attenzione in modo che si posizioni rivolto verso di te. Se scegli questo piano, vai al **453**

Se non ti fidi della strategia di precisione, puoi ordinare un attacco frontale al droide, che la tua Spada Laser è sicuramente in grado di danneggiare. Se vuoi eseguire questo piano, vai al **264**

154

Il numero impressionante di droidi riesce a rallentarti, ma non a fermarti nella tua avanzata. Dai un'occhiata nervosa alla batteria di cannoni, e scopri che oramai è caduta nelle mani del nemico. Approfitti del momentaneo varco che hai creato per passare oltre di corsa; ignori i laser poco precisi che fischiano tutt'intorno a te, impegnato come sei a raggiungere la postazione perduta dalla Repubblica, ormai vicina.

Con un ultimo grande balzo, atterri direttamente sul corridoio appena conquistato dai droidi, attivi la Spada Laser e defletti la pioggia di laser che ti investe senza pietà. Non solo i normali droidi prodotti dalla Federazione dei Mercanti, ma persino alcuni Droidekas - i possenti Droidi Distruttori protetti da scudi deflettori - presidiano la zona.

Se hai una Granata Elettrica, e vuoi lanciarla nel mucchio di droidi, vai al **225**
Se hai un Detonatore Termico, e vuoi scagliarlo contro i droidi, vai al **392**
Se non hai nessun tipo di granata, o preferisci non usarla, allora devi combattere: vai al **413**

155

Usi i tuoi poteri mentali contro il mostro, ma incontri subito una notevole resistenza: sarà molto difficile inculcargli l'idea che non siete voi il suo obiettivo. Cerchi di deviare tutte le sue attenzioni contro i cloni della Repub-

blica… potresti riuscire almeno a distrarlo, in questo modo… la sua mente non è molto debole, e devi ricorrere a tutte le energie di cui disponi per avere successo…

Estrai un numero a sorte dalla Tabella del Destino. L'utilizzo di questo potere richiede almeno 3 punti di Forza. Per ogni punto di Forza in più che scegli di impiegare, puoi aggiungere 1 al numero che hai estratto. Inoltre, se sei Padawan puoi aggiungere 1 al numero estratto. Se sei Cavaliere aggiungi 2. Se invece sei un Maestro aggiungi 3.

Se il numero estratto va da 0 a 8, vai al **313**
Se il numero va da 9 in su, vai al **175**

156

Sperando di trovare un modo per aggirare la barriera energetica, continuate lungo il corridoio iniziale. Scoprite che questo corridoio gira intorno al percorso seguito dal campo di energia: ogni tanto trovate qualche corridoio che si dirige verso gli hangar, ed ostruito proprio nel mezzo da questa barriera di forza. Stai cominciando a pensare che non c'è modo di attraversarla, quando giungi all'incrocio con un tunnel che conduce proprio verso uno dei generatori del campo di forza.

Vi avvicinate, e notate in fondo al corridoio un grosso macchinario, che sembra essere uno dei generatori di energia del campo di forza. E' protetto da un grosso numero di droidi ricognitori, riconoscibili dalla tipica forma a

disco volante. Potreste trovare un modo per distruggere il generatore, nella speranza di disattivare il campo di forza e proseguire verso gli hangar.

L'attacco frontale sembra rischioso: i droidi sono in molti, e se possibile preferiresti evitarlo.

Se hai la Telecinesi, sei un Maestro e vuoi usare 5 punti di Forza per far crollare i pesanti massi della volta sopra il generatore del campo di forza, vai al **304**
Se hai un Detonatore Termico o una Granata Elettrica, e vuoi lanciarlo per colpire da debita distanza il generatore, vai al **269**
Altrimenti, ti rimane soltanto un attacco frontale per distruggerlo: dovrai vedertela con i droidi. Vai al **414**

157

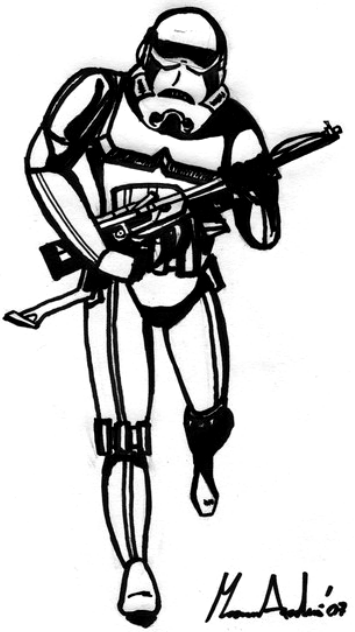
Dici di provenire dalla zona orientale (quella in cui volevano imprigionarti i soldati repubblicani), ed inizi a dettare un falso rapporto. L'ufficiale ti ascolta con attenzione, e ad un certo punto ti domanda di specificare il nome

in codice del tuo comandante di reparto. Indugi per un attimo, e la tua esitazione ti è fatale: l'ufficiale tira fuori un blaster e apre il fuoco contro di te. Scansi il suo colpo, ma i soldati sono già pronti ad attaccarti. Devi difenderti.

Squadra di soldati della Repubblica (con ufficiale)

Combattività 18 Salute 25

Se vinci, vai al **177**



158

Ricorri ai tuoi poteri nella Forza, ed ecco che non hai alcuna difficoltà a vedere chiaramente nelle tenebre di fronte a te. Il cunicolo continua per una ventina di metri, e termina in un vicolo cieco dove scorgi il nido di numerosi insetti brulicanti di grandi dimensioni. Sembrano ostili, in questa parete rocciosa hanno scavato il loro nido, e all'interno della parete ce ne saranno a centinaia se non di più.

Non vedi nient'altro di interessante sul fondo del cunicolo, non c'è alcuna ragione per proseguire avanti. Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza.

Ritorni sui tuoi passi, nel corridoio principale: vai al **381**

159

Il corridoio continua per un lungo tratto, e termina di fronte ad un immenso portale realizzato in un lucente materiale di colore nero. Sei arrivato a destinazione. Senti la presenza di tuo zio Shin dietro questa porta: è lì che ti attende. Inoltre senti anche la presenza di Yané, sei certo che si tratti proprio di lei questa volta - nella tua mente è ancora fresco il brutto ricordo dell'incontro col mutaforme.

Lo scontro finale sta per iniziare. Fai appello a tutte le tue energie, e mediti sul Lato Chiaro della Forza. Dovrai confrontarti col più potente nemico che tu abbia mai incon-

trato, ed avrai bisogno di tutta l'abilità di cui disponi per vincere e salvare Yané. La Forza non ti abbandonerà: il Lato Chiaro è tuo alleato, e combatterà al tuo fianco in questa battaglia. Ti lasci pervadere da un senso di sicurezza, mentre un'improvvisa ondata di energia dalla provenienza misteriosa si diffonde in tutto il tuo corpo donandoti una piacevole sensazione di benessere e vitalità. Recuperi ben 7 punti di Salute.

Se soffri della condizione *braccio congelato*, adesso puoi rimuoverla e recuperare i punti di Combattività perduti: il tuo braccio è guarito e funziona alla perfezione.

Il portale è bloccato, ma questo non rappresenta un ostacolo. Facendo ricorso ai tuoi poteri, lo spalanchi senza sforzo ed entri con passo deciso nella sala di comando dello Star Reaver.

Che la Forza sia con te, Lite Coldlancer!

Vai al **212**

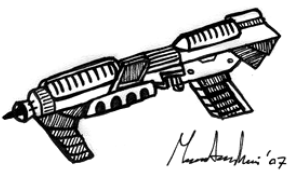
160

Ti assicuri che non ci siano pericoli, dopodiché lanci la tua fune verso uno degli sbocchi dei corridoi dei piani superiori e ti issi su velocemente. Controlli il corridoio: non c'è nessuno. Recuperi la Fune e prosegui indisturbato, senza incontrare nessun gruppo di sentinelle. La loro assenza ti sembra strana, è stato tutto troppo facile sino ad

ora... finché i tuoi sensi non ti mettono sull'attenti.

Il corridoio termina in una vasta sala circolare, dal soffitto a forma di cupola. La stanza dispone di un'unica uscita rivolta verso il ponte di comando: senti che prosegue nella giusta direzione. E' l'unica via di scampo, e tra poco si rivelerà di importanza fondamentale - perché la creatura girata di spalle al centro della sala è uno dei mostri più terrificanti che ti sia mai capitato d'incontrare. Brividi di puro terrore ti scendono giù per la spina dorsale, e senti la temperatura del tuo corpo calare bruscamente quando l'essere immondo si volta e posa su di te i suoi occhi fiammeggianti.

Se sei stato su Kemboo II in una delle tue precedenti avventure, vai al **297**
Altrimenti prosegui al **374**



161

Shin sguaina di nuovo le sue spade, e scambiate qualche colpo. Cerchi di colpirlo con un fendente, e il tuo vecchio maestro blocca il colpo. Vi ritrovate con le spade incrociate, lama contro lama, premute con forza l'una contro l'altra. Il ronzio elettrico delle Spade Laser riempie l'aria,

mentre ansimate per l'immane sforzo fisico che state compiendo. In una posizione come questa, lo scopo di ciascuno dei duellanti è quello di spingere la lama dell'avversario verso il basso, per aprirne la guardia e ritrovarsi in una posizione di vantaggio...

Se hai il Sesto Senso, vai al **409**
Altrimenti vai al **190**

162

Scegli l'impalcatura più vicina al centro della stanza, e non impieghi molto tempo ad arrivare in cima. Il campo di forza taglia la stanza in due metà, e circa mezzo generatore sporge nel lato della stanza in cui ti trovi. Con un po' di fortuna, potresti riuscire a colpirlo con la tua Spada Laser in un punto molto vicino al suo cuore: è una parte del generatore molto delicata, ed il calore della lama della tua arma potrebbe fonderne i circuiti con devastanti conseguenze. Ciò che ti preoccupa è la distanza di svariati metri che si trova fra te ed il generatore, nonché la considerevole altezza alla quale ti trovi.

Se hai la Telecinesi e 3 punti di Forza, puoi lanciare la spada e richiamarla a te dopo averlo distrutto: vai al **322**

Altrimenti devi saltare e cercare di colpirlo al volo. Se hai una Fune, puoi assicurarti all'impalcatura metallica in modo da evitare di precipitare e subire danni cadendo da quest'altezza. In questo caso, vai al **180**
Se sei sprovvisto di una Fune e non vuoi lanciare la tua arma verso il generatore, allora dovrai saltare senza alcuna precauzione: spera che ti vada bene e vai al **309**

163

Assistito dal fuoco delle torrette, non hai trovato difficoltà ad eliminare tutti i droidi con destrezza ed efficienza. Stai per oltrepassare i loro rottami fumanti, quando noti un oggetto che ti incuriosisce: uno di loro trasportava una strana scheda magnetica di forma rettangolare su cui è inciso il numero 2. Se vuoi tenere quest'oggetto con te, segnalo come Scheda Magnetica Numero 2.

La tua squadra ha subito qualche perdita durante lo scontro, purtroppo, ma la maggior parte degli uomini che ti sono stati assegnati è ancora con te. Superate la porta, e trovate una serie di scale a chiocciola. Salite di corsa, e superate alcuni piani della torre, prima che la scalinata termini di fronte ad un portone metallico. Azionate i comandi d'apertura, e vi ritrovate in una stanza di grandi dimensioni - anche se non immensa come il salone che avete appena lasciato alle vostre spalle. Sembra adibita a magazzino, e puoi notare un gran numero di contenitori, scatoloni cubici, piccoli macchinari per spostare merci da

una parte all'altra della fortezza. Hai percorso pochi metri quando vedi qualcosa che ti costringe ad arrestarti improvvisamente - un avversario che sarà duro da battere. Vai al **153**

164

Il massacro è terminato, e neanche una delle macchine da guerra separatiste è stata risparmiata dalla vostra furia. Purtroppo anche tra i soldati della Repubblica ci sono state delle perdite e dei feriti; tra questi non figurano Ala e Dorn, che si sono battuti con coraggio ed abilità senza riportare danni.

"Lite Coldlancer" ti richiama Dorn "tutto a posto? Dove si trova il Cavaliere Jedi, non era qui?"

"Sì, era qui, Capitano Dorn, e ci è sfuggito. Ha tradito la Repubblica, era in comunicazione olografica con il comandante dell'armata separatista che sta per invadere Phonos. E' stato lui a permettere ai droidi di penetrare nella base, e adesso non so proprio quali siano i suoi piani."

"Qal Jundai ha tagliato la corda? Era un traditore? E chi l'avrebbe mai pensato…" commenta Ala.

"Quel Jedi non mi è mai piaciuto" fa Dorn, non molto sorpreso da questa rivelazione "avevo già i miei sospetti, ma non volevo formularli ancora… adesso è andata, comunque. Starà fuggendo dalla cittadella, oppure si starà

barricando nella Torre Nord, dove i suoi droidi avranno sicuramente preso il controllo dei comandi delle difese della fortezza di Essanthia."

"La Torre Nord?"

"Sì, Lite, la Torre Nord è capace di escludere i comandi che provengono dal resto delle fortificazioni in caso di emergenza; è la centrale dei comandi. Non controlla tutto, chiaramente, ma è capace di disattivare la maggior parte dell'artiglieria pesante e delle difese statiche della fortezza… e soprattutto lì c'è il generatore principale dello scudo deflettore. Se non viene attivato, la fortezza può rimanere coperta solo in parte, e per un tempo limitato. E temo che i Separatisti non tarderanno ad attaccarci… maledetti…" ti spiega Dorn.

Mentre il Capitano è intento a impartire ordini ai suoi uomini, Ala ti prende in disparte, e coglie l'occasione per parlarti in privato, lontano da orecchie indiscrete.

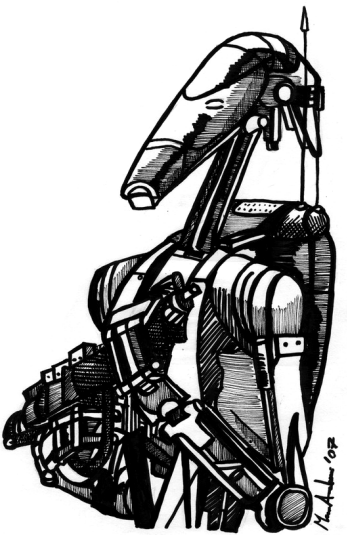
"Lite, vedo che hai recuperato la tua Spada Laser… hai preso anche l'Holocron, vero?"

"Purtroppo non ci sono riuscito" gli annunci, senza nascondere una punta di frustrazione "Qal Jundai è stato lesto a fuggire con l'Holocron; credo che in questo momento quel Kel'Dor starà volando direttamente da Shin…"

"Questo complica le cose… cosa facciamo adesso? Qui si sta profilando all'orizzonte una battaglia tra la Repubblica

e i Separatisti! Per giunta la Repubblica è in netto svantaggio, ed al comando dei Separatisti c'è Shin… se vince, ci catturerà e non avremo speranze…Lite, dammi ascolto una buona volta, noi dobbiamo fuggire alla svelta!"

Se segui il Lato Chiaro, vai al **457**
Se invece persegui il Lato Oscuro, vai al **174**



165

Ti concentri attentamente: lasci che il tuo odio e la tua rabbia prendano forma, e quando il potere del Lato Oscuro fluisce tumultuosamente in tutto il tuo essere, focalizzi la tua attenzione sui droidi e alzi le braccia al cielo. Un possente fascio di fulmini si inarca verso l'alto, partendo fragorosamente dai plami delle tue mani aperte, e si ab-

batte con forza sulla maggior parte dei droidi, fondendo direttamente tutti i loro circuiti e rendendoli semplici mucchi di metallo annerito, oppure danneggiandoli in maniera più o meno grave. Il Capitano Dorn è stupito, e rimane a bocca spalancata mentre Ala repentinamente raccoglie un folgoratore da terra, e glielo passa.

Alcuni droidi sono rimasti funzionanti, tuttavia, e non sono pochi: avanzi velocemente, lanciandoti all'attacco per eliminarli al più presto. Ricorda che hai consumato 5 punti di Forza con questo attacco.

Manipolo di droidi

Combattività 13 Salute 19

Se vinci, vai al **216**

166

Ignori il mostro, giacché sai bene di non avere speranze contro di lui, disarmato della tua Spada Laser. Corri a bordo del sottomarino: osservi con il cuore in gola la creatura che avanza, calpestando i soldati della Repubblica che inutilmente la attaccano e fanno fuoco contro di lei. Ala sta completando la sequenza d'immersione: i pannelli della camera di pressurizzazione si aprono. Entrate nel sottomarino, e lo dirigi verso la camera che hai appena aperto: ancora pochi istanti, e la camera di pressurizzazio-

ne si chiuderà, mentre si aprirà l'ultimo grande pannello che vi separa dall'oceano.

Improvvisamente, senti un rumore fortissimo dietro di voi. Il mostro ha squarciato la parete della camera di pressurizzazione, è entrato all'interno e abbatte a poderosi colpi il sottomarino nel quale vi trovate. Cerchi di uscire, ma è tutto inutile: venite fatti a pezzi con tutto il mezzo nel quale siete contenuti, proprio quando eravate ad un passo dalla salvezza.

La tua vita e la tua avventura terminano qui

167

Continui a correre, e non ti curi dei laser imprecisi che fischiano alle vostre spalle, sono troppo lontani per colpirti. Uscite da questa sezione della base e vi ritrovate in un alto corridoio largo e dalla forma squadrata, illuminato da luci disposte lungo numerose file parallele.

"Lite! Guarda questo!"

Ala ha appena notato un comando nella parete, e non perde nemmeno un istante: azionandolo, una enorme grata cala alle vostre spalle, impedendo ai cloni di raggiungervi. Potete sentire i loro laser risuonare in lontananza, oramai incapaci di nuocervi, mentre procedete spediti in avanti.

Riporti alla mente le mappe che hai visto nel centro di comando: questo corridoio ti condurrà nell'altra metà

della base, dove abbondano i mezzi sottomarini con i quali puoi lasciare questo luogo e risalire alla superficie. Hai una gran voglia di uscire di qui, non ce la fai più a sopportare questo fastidiosissimo allarme che rimbomba in continuazione nella base.

Ad un certo punto noti una porta. Non sai cosa si celi dietro di essa. Cosa scegli di fare?

Se apri la porta, vai all'**8**
Se continui ignorandola, vai al **209**

168

Avete ammazzato anche l'ultimo dei pipistrelli. Il combattimento è appena terminato, e vedi tuo fratello grattarsi in continuazione, come se fosse assalito da un attacco di prurito intenso ed insopportabile.

"Cosa c'è, Ala, qualcosa che non va?"

"Le ferite di questi maledetti animali… non puoi immaginare… il prurito…" balbetta Ala, mentre si gratta furiosamente "… è qualcosa di… incredibile…"

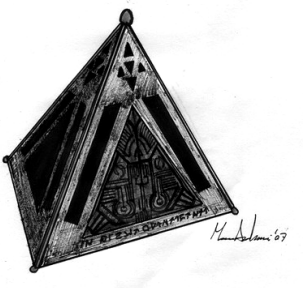
Osservi con attenzione le ferite che tuo fratello ha subito: lì dove i pipistrelli lo hanno toccato, la pelle si arrossa e stanno crescendo delle piccole vesciche ricolme di uno strano liquido al loro interno.

Vi fermate un po', ma Ala dice che è tutto a posto, può continuare lo stesso. Stringendo stoicamente i denti, a-

vanza al tuo fianco, fino a lasciarvi alle spalle questa via buia e infestata da pipistrelli, che si immette nel bel mezzo di un largo corridoio. L'allarme risuona a tutta forza per la base, e in lontananza odi i rumori di una terribile battaglia - i soldati della Repubblica stanno affrontando un'orda di mostri in lenta avanzata, alla remota estremità del corridoio.

Camminando in direzione opposta, non puoi fare a meno di notare un cunicolo circolare che si immette nell'oscurità totale. Non sai in che direzione ti conduce.

Se sei curioso, e vuoi entrare nel buio cunicolo, vai al **109**
Se preferisci continuare diritto per la tua strada, vai al **381**



169

Lotti con tutte le tue energie: l'assalto che l'Holocron ha lanciato contro la tua mente è tremendo, ma sei abbastanza forte da resistere. Lentamente le nere ondate che si infrangono contro di te si ritirano, dileguandosi e lasciando il posto ad una sensazione di benessere. Sei scosso e stremato - perdi 4 punti di Salute - ma ce l'hai fatta: con

soddisfazione scopri di essere entrato nella sezione che intendevi esplorare: l'Holocron ha deciso di rivelarti i suoi segreti!

Passi innumerevoli ore a ricercare la perfezione. Il viaggio iperspaziale ti offre l'occasione di studiare a fondo questa sezione dell'Holocron: sei affamato di sapere, hai scoperto una nuova tecnica del Lato Oscuro della Forza e dedichi tutti i tuoi sforzi al suo apprendimento. Prima di terminare il vostro viaggio verso Phonos, sei riuscito ad impadronirtene.
La tecnica che hai appreso è la Furia del Lato Oscuro. Hai imparato a lasciarti trascinare completamente dai tuoi sentimenti in battaglia: lasci che rabbia, odio, dolore, e tante altre possenti sensazioni prendano il sopravvento, accecando la tua razionalità e facendo in modo che sia solo la Forza a guidarti. Puoi usare questo potere in battaglia con effetti sorprendenti. Per ogni scontro di combattimento in cui decidi di impiegare la Furia, perdi 1 punto di Salute ma in compenso aumenti la tua Combattività:

- di 1 punto se sei un Iniziato
- di 2 punti se sei un Padawan
- di 3 punti se sei un Cavaliere
- di 4 punti se sei un Maestro

Annota gli effetti di questo nuovo potere della Forza: potrai usarlo durante l'avventura, in aggiunta a tutti i poteri di cui già disponi.

Continua l'avventura andando al **255**

170

Puoi sentire la voce del tuo zio e maestro, Shin Coldlancer, provenire dal proiettore olografico, e rivolgersi a Qal Jundai.

"Molto bene, Qal. Ti sei comportato bene, l'invasione di Phonos sarà facile e veloce. Ma parliamo d'altro adesso: so che i miei nipoti mi hanno preceduto…"

"Sì, signore, e ho provveduto ad eseguire i vostri ordini. Non sospettano di nulla e staranno marcendo nelle carceri sottomarine, quelle scavate entro la Fossa Oceanica di Essanthia decine e decine di generazioni fa dai Phonosiani. Non potranno scappare facilmente da quel luogo."

"Hai disarmato Lite? Hai tenuto lontana da lui la sua arma? Sai che dovrai consegnarmela personalmente… assieme all'Holocron. Mostramelo, Qal."

"La sua Spada Laser è qui con me, al mio fianco. Ed ecco l'Holocron, ve lo mostro subito, mio signore."

Qal Jundai si avvicina al proiettore di immagini, e dalle pieghe della sua larga veste di Cavaliere Jedi tira fuori l'Holocron di Wyrm che ti ha sottratto quando hai messo piede su Phonos: puoi sentire ondate di malvagità irra-

diarsi da quell'oggetto, è una presenza scura e tenebrosa nella Forza. E quando riconosci la stessa aura avvolgere anche Qal Jundai, tutti i dubbi vengono spazzati via dalla tua mente: il Jedi ha deciso di abbandonare il Lato Chiaro della Forza, per incamminarsi sul sentiero del Lato Oscuro e diventare alleato - se non apprendista - di tuo zio Shin.

"Perfetto. Passiamo ai dettagli organizzativi, adesso… dimmi, a che punto è la mia forza d'invasione? Ci sono molte cose da fare, e devono essere eseguite in fretta…"

La conversazione continua. Oramai hai capito di cosa stanno parlando: dell'invasione di Phonos, resa estremamente facile dall'azione di disturbo con la quale Qal Jundai ha permesso ad un piccolo contingente di droidi di entrare nel quartier generale e prendere il controllo dei centri nevralgici. Quando l'armata sbarcherà su Essanthia, la capitale sarà indifesa, le difese poste sulle fortificazioni saranno disattivate e Shin dovrà semplicemente marciare alla testa del suo esercito per conquistare il pianeta.

Qal Jundai è impegnato a parlare con l'ologramma di Shin, e i tuoi sensi ti avvisano che è distratto. Questa è l'occasione buona per entrare nella sala e riprenderti gli oggetti che ti ha sottratto. Lentamente sposti la grata, getti uno sguardo per controllare che Jundai non ti veda, ed atterri dolcemente sul pavimento della stanza. Ti nascondi dietro una rientranza delle pareti, sei ad oltre dieci metri da Jundai… puoi vedere il manico della tua Spada La-

ser penzolare dalla cintura del Jedi di razza aliena Kel'Dor, e brillare colpito dai raggi di luce bluastra dell'ologramma di tuo zio.

Se hai la Telecinesi, 3 punti di Forza e vuoi usarla per richiamare a te la tua arma, vai al **369**
Se hai un Folgoratore, e vuoi usarlo per attaccare alle spalle il Jedi, vai al **201**
Se hai un Detonatore Termico o una Granata Elettrica, e vuoi lanciargliela contro, vai al **4**
Se non vuoi o non puoi effettuare nessuna di queste scelte, attenti un momento favorevole per intervenire andando al **328**

171

Durante il combattimento, ti accorgi che il tuo potente nemico ha un punto debole: il sistema di puntamento, che utilizza il vulnerabile occhio scarlatto per seguire tutti i tuoi movimenti, e dirigere contro di te le proprie armi.

Nel furore della lotta, riesci a trovare l'occasione giusta per affondare la tua Spada Laser nell'occhio fino all'elsa; una serie di scintille e scariche elettriche avvolge il corpo centrale del droide-ragno, recuperi la tua arma e corri più lontano che puoi, buttandoti a terra quando senti che l'esplosione sventra dall'interno la grossa macchina da guerra, catapultandone i frammenti a decine di metri di distanza. Molti droidi vengono annientati dall'esplosione, e quando ti guardi intorno scorgi i tuoi soldati pronti a corpirti le spalle facendo fuoco su tutti i nemici che provano ad avvicinarsi.

Finalmente altre truppe della Repubblica si uniscono a voi. Era ora che si accorgessero dell'emergenza al Cancello Orientale! Valorosi ufficiali ti affiancano nell'opera di difesa, e riciclando parti meccaniche del droide-ragno che hai appena abbattuto costituiscono una barricata di fortuna. La linea di difesa regge per diversi minuti, a dispetto del numero strabordante di droidi che vi attaccano, non senza subire ingenti perdite tra i coraggiosi cloni che affrontano il nemico con fredda determinazione. Il vostro numero cala drasticamente, e la situazione si fa sempre più disperata: i rinforzi che hai ricevuto sono serviti solo a rallentare di poco l'offensiva dei Separatisti.

Stai iniziando a pensare che stavolta sei spacciato, quando si verifica un evento lungamente atteso e portatore di speranza.

Vai al **20**

172

Il Dun'Xaath parte all'attacco: si carica sulle zampe posteriori e parte con un rapidissimo balzo contro Nemos Hatt. Ha deciso di eliminare per primo il tuo compagno!

Cerchi di aiutarlo, ma la creatura è stata fulminea nel piombare sul tuo amico. La furia del suo attacco ferisce Nemos e lo scaraventa indietro di una decina di metri; l'immonda bestia prosegue con un nuovo balzo, e Nemos tenta disperatamente di colpirla con un fendente, ma il Dun'Xaath è agile nel farsi da parte. Allo stesso tempo spalanca le sue fauci, ed oltre ad un orrendo fetore, ne esce una nuvola del suo alito congelante: entro pochi attimi il braccio del tuo compagno viene ibernato!

Si trattava dell'unica mano ancora sana rimasta a Nemos Hatt, ed adesso è racchiusa in un blocco di ghiaccio. Corri verso di lui, in un disperato tentativo di salvarlo dalle grinfie di quell'essere infernale.

Se hai la Telecinesi, 5 punti di Forza e sei almeno Padawan, e vuoi fare uso di questo potere per spingere il Dun'Xaath lontano da Nemos Hatt, vai al **300**
Altrimenti, se non hai questi requisiti o semplicemente non vuoi fare uso della Forza, prosegui al **50**

173

La tua vittoria ha lasciato di sasso il comandante droide, che cerca disperatamente di fuggire. Fai roteare la tua lama di luce e gli stacchi la testa dal collo con un gesto disinvolto e quasi distratto, mentre ti guardi intorno cercando di fare il punto della situazione. Le torri d'assedio si sono quasi svuotate, i soldati della Repubblica mantengono bene il terreno; stai per gettarti nuovamente nella mischia, quando noti delle strane creature alate volare radente alle mura, e depositare sacche contenenti degli strani cubi neri che vibrano emettendo un basso ronzio. Ne stanno spargendo a centinaia, anzi a migliaia sulle mura… ti domandi cosa possano essere.

Se hai la Percezione Jedi, vai al **49**
Se decidi di ignorare i cubi, e lanciarti all'attacco della prossima ondata di nemici, vai al **376**
Se vuoi ordinare a tutti i soldati della Repubblica di ritirarsi, evacuando le aree in cui si trovano i cubi, vai al **327**
Se hai la Telecinesi, 3 punti di Forza e vuoi usarla per allontanare quanti più cubi ti è possibile dalle mura, vai al **265**

174

La prima idea che ti balza alla mente è quella di lanciarvi all'inseguimento di Qal Jundai: il richiamo che l'Holocron esercita su di te sta diventando sempre più forte, senti che non puoi rinunciare a quell'artefatto del Lato Oscu-

ro. Subito dopo però pensi che probabilmente le navi e i caccia separatisti staranno controllando lo spazio orbitale attorno a Phonos, e scarti subito questa possibilità: la fuga è rischiosa. Sei preoccupato soprattutto dall'idea del confronto con tuo zio Shin, che è alla testa di un'armata, e che non puoi battere da solo.

"Ala, abbiamo bisogno della Repubblica e del suo esercito. Ci servono."

"Cosa? Sei forse diventato matto, Lite?" esclama Ala.

"Non posso battere Shin da solo; se il suo esercito conquista Phonos, e distrugge le forze armate della Repubblica, allora il suo controllo del settore sarà completo. Ed io non posso sconfiggerlo, se per arrivare da lui devo farmi strada attraverso un'intera legione di droidi. Dobbiamo affrontarlo, invece: è la Forza che me lo dice!"

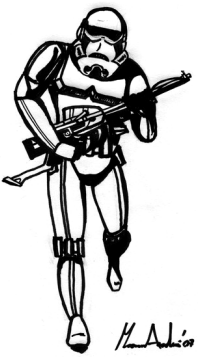
"Sicuro che… la Forza ti stia suggerendo bene?" Ala ti osserva con uno sguardo interrogativo, quasi come se si stesse chiedendo se sei matto o meno; ma quando legge la fredda determinazione che alberga nei tuoi occhi e nel tuo animo, muta subito il suo atteggiamento.

"Le tue capacità come pilota sono eccezionali, saranno di grande aiuto alla Repubblica. E se la battaglia andrà male, potremo sempre fuggire, cosa ne dici? Avere i caccia repubblicani a guardarci le spalle può esserci di grande aiuto nell'eventualità di una fuga… pensaci, Ala…" ponderi attentamente le parole e gli argomenti con le quali puoi

convincerlo. Tuo fratello ci pensa un po' su, ed accoglie favorevolmente quest'idea.

La decisione è presa: aiuterete la Repubblica in questa battaglia.

Vai al **352**



175

Il mostro si arresta, evidentemente confuso dal comando mentale che ha ricevuto, ma non può tenere testa ai tuoi formidabili poteri mentali: seppur recalcitrante, si avvia contro i soldati della Repubblica e continua la sua battaglia, cercando di divorarne il maggior numero possibile, mentre questi ultimi tentano in tutti i modi di difendersi.

Il tuo tentativo ha avuto successo! Puoi dirigerti a bordo del sottomarino. Ala ha concluso la sequenza d'attivazione, e lentamente la parete d'accesso della camera di pressurizzazione si apre. Azioni i comandi del sottomarino, entrando all'interno della camera. Attendi che il pannello

alle vostre spalle si chiuda, separandovi definitivamente dall'enorme mostro che sta sfogando la sua ira contro i poveri cloni repubblicani, sperando che non decida di cambiare idea proprio all'ultimo momento.

Quando l'ultima parete si apre, non riesci a trattenere un grido di esultanza: ce l'avete fatta! Ala spinge al massimo i motori del piccolo mezzo sottomarino, e a tutta velocità uscite dalle carceri sottomarine, avviandovi in emersione verso la superficie dell'oceano di Phonos.

Vai al **412**

176

Una volta sterminati i soldati repubblicani, scopri che le bestie non si accontentano di cibarsi dei loro cadaveri: alcune delle creature si fermano a banchettare, ma molte altre decidono di attaccarti. A quanto pare vogliono cibarsi anche di te… e potrebbero riuscirci, perché sono numerose e tu sei solo a combatterle. Non sei sicuro di aver avuto una buona idea ad intervenire nella battaglia… forse era meglio lasciare che i tuoi nemici si annientassero fra di loro.

Branco di mostri

Combattività 19 Salute 29

Se vinci, vai al **93**

177

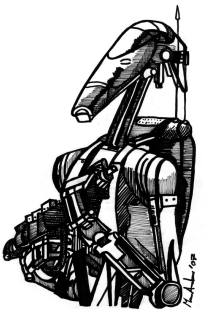
Durante la battaglia uno dei soldati, prima di essere ucciso, ha avuto il tempo di azionare un pulsante da uno dei terminali: una parete scorrevole della sala si apre a rivelare la presenza di un temibile droide guardiano. Il colosso di metallo, armato di blaster pesanti, esce dal suo alloggiamento, acquisisce il suo bersaglio - cioè tu - e spara raffiche di laser. Sarà difficile uscire vincitore da questo duello.

Droide guardiano

Combattività 19 Salute 20

Questo nemico è particolarmente sensibile alla Fulminazione Sith: se la possiedi e ne fai uso, puoi raddoppiare i danni che questo potere della Forza causa al tuo avversario in combattimento.

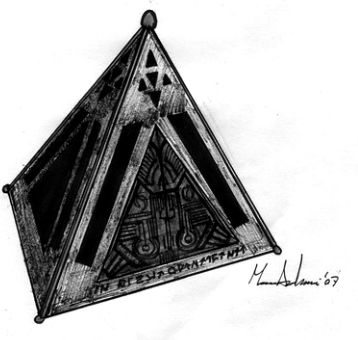
Se vinci, vai al **396**



178

Il viaggio iperspaziale continua. Tu ed Ala passate parte del tempo a riposarvi (la tua Salute si ripristina completamente, nel caso in cui non fosse già al massimo), parte a chiacchierare un po' per ingannare l'attesa e stemperare la tensione. Ma la maggior parte del tempo decidi di trascorrerla a meditare sulla Forza. L'Holocron di Wyrm, che è con te, attira la tua attenzione: devi decidere che cosa farne. Non riesci ad ignorarlo: passi ore ad ammirare la sua superficie istoriata e ricoperta di simboli misteriosi e di iscrizioni, interrogandoti su quali segreti possa contenere… quale antica sapienza, talmente importante e preziosa da spingere un uomo come tuo zio Shin a vendere la propria anima al Lato Oscuro…

Se vuoi provare ad esaminare il contenuto dell'Holocron, vai al **133**
Se preferisci ignorarlo, vai al **255**



179

Hai finalmente trovato la cella d'isolamento in cui è tenuto prigioniero tuo fratello Ala. Da qui puoi vederlo; siede al centro di uno spazio angusto di forma quadrata, circondato da 4 pareti d'energia che non può in alcun modo valicare. Con disappunto scopri che la sua cella è sorvegliata da un quantitativo ingente di soldati, ce ne sono almeno una quarantina: è evidente che intendono anticipare le tue mosse. Sanno che la prima cosa che vuoi fare è liberare tuo fratello, e hanno provveduto a proteggerlo nel migliore dei modi.

Stai meditando cosa fare. Naturalmente devi agire alla svelta, devi liberarlo e fuggire da questo pentienziario sottomarino il prima possibile, ma come fare? E' protetto da troppi uomini, se avessi la Spada Laser con te potresti anche azzardare un attacco frontale… ma non sai se sei in grado di farcela… eppure è arduo trovare un'alternativa valida.

Se vuoi tentare l'attacco frontale, vai all'**87**
Se preferisci cercare un altro modo per salvare Ala, vai al **126**

180

Leghi la Fune all'impalcatura con un nodo ben stretto, dopodiché prendi uno slancio deciso e salti verso il generatore, aiutandoti con le tue capacità nell'uso della Forza: spicchi un balzo che ti consenta di andare a colpire con

precisione uno dei pochi punti vulnerabili, in prossimità del delicatissimo nucleo del generatore: estrai la Spada Laser e la affondi con decisione, causando un danno profondo. Crepitanti scintille elettriche ti annunciano che la pesante apparecchiatura sta per saltare in aria: nel frattempo ti ritrovi a precipitare verso il basso in caduta libera.

Proprio nel momento in cui la possente esplosione provoca un brusco spostamento d'aria, senti lo strattone della tua Fune che ti tira con veemenza verso l'impalcatura, risparmiandoti di venire sommerso dalla pioggia di detriti del generatore che crollano verso terra. Sciogli la Fune, la recuperi e scendi con calma verso il basso.

Se segui il Lato Chiaro, vai al **9**
Altrimenti continua al **97**

181

La successione di colpi che conclude il combattimento ti lascia senza fiato. Infuriato e sanguinate per le gravissime ferite subite, Qal Jundai si batte come una furia, perdendo ogni barlume di lucidità, totalmente accecato dall'ira e dalla disperazione. Si è lasciato controllare dal Lato Oscuro. Il tuo istinto ti suggerisce di attendere con pazienza l'occasione propizia per porre fine al combattimento; ti difendi da un paio dei suoi affondi rabbiosi ed imprudenti, ed al primo grossolano errore che commette, lo disarmi amputandogli la mano e lo tagli letteralmente in due con

un fendente che attraversa il suo corpo da una parte all'altra.

E' finita. Colui che una volta era un Jedi giace adesso morto ai tuoi piedi, il corpo diviso in due metà da una sciabolata della tua lama di luce. Non riesci a provare compassione, e nemmeno pietà. Questo essere ignobile e spregevole ha fatto la fine che meritava.

Esaminando i suoi resti, trovi i seguenti oggetti utili:

Spada Laser di Qal Jundai (+10 COMB)
25 Crediti

Puoi tenere la sua spada, se vuoi; ricorda però che in battaglia non puoi usare due Spada Laser, ma soltanto una.

Ti avvii verso il corridoio dal quale è uscito Qal Jundai. Il confronto finale con zio Shin si sta avvicinando. Vai al **45**

182

Il duello è massacrante. Infliggi delle dure ferite a tuo zio, che si ritira un attimo per riflettere sul da farsi. E' visibilmente impressionato dalla tua abilità nella scherma. Senza battere ciglio, disattiva le Spade Laser ed alza le braccia verso l'altro: vorresti approfittare per saltargli addosso ed attaccarlo, ma senti che un'energia invisibile ti impedisce di avvicinarti, trattenendoti fermo sul posto. Non riesci ad avvicinarti nemmeno di un passo!

Shin ti sta dando dimostrazione del suo eccezionale pote-

re: non avevi mai visto la Forza usata con una simile intensità, e con effetti così devastanti... e ciò ti fa rabbrividire. Casse e contenitori si sollevano; terminali esplodono e finiscono in frantumi; le file di sedili tutt'intorno si schiodano da terra e galleggiano a mezz'altezza; persino le ringhiere di ferro vengono divelte e scardinate per alzarsi e restare sospese in aria. Sei completamente circondato da oggetti volanti, e rimani immobilizzato ad osservare la situazione.

Infine, in un istante di sconvolgente terrore, Shin abbassa le mani, e gli oggetti vengono proiettati a velocità allucinante contro di te.

Se hai l'Agilità Jedi e 3 punti di Forza, e vuoi spiccare un balzo per evitare l'attacco, vai al **247**
Se hai la Telecinesi, almeno 3 punti di Forza e vuoi farne uso per resistere all'assalto, vai al **358**
Altrimenti, se non possiedi questi poteri o preferisci non adoperarli, cerchi di evitare gli oggetti nel migliore dei modi, andando al **205**

183

L'icore giallastro e dall'odore nauseabondo della creatura ti ricopre ormai da capo a piedi, mentre sferri il colpo decisivo: trapassi il corpo dell'essere all'altezza del petto, e mentre l'orrido bestione ruggisce per il dolore, Nemos Hatt ne approfitta per decapitarlo immediatamente. La testa ricade a diversi metri di distanza dal corpo, che giace

riverso al suolo, totalmente sfigurato per le ferite che le avete inferto. Finalmente avete avuto ragione di quest'orrore!

Vi fermate a riposare solo per un attimo. Non avete molto tempo a disposizione. Se hai un braccio congelato devi valutare se desideri fermarti qualche ora, per attendere che guarisca, oppure se è meglio continuare senza nessuna sosta.
Prima di prendere la decisione, se hai il Sesto Senso e sei almeno Padawan puoi concentrarti sulla Forza, per vedere se c'è qualche pericolo imminente nel tuo futuro se decidi di rimanere qui: vai al **335**
Se hai il braccio congelato e decidi di fermarti per qualche ora, vai al **428**
Se non vuoi fermarti, o semplicemente non hai questo problema, continua diritto al **29**

184

Cerchi di avanzare, serpeggiando tra i laser che piovono dall'alto, riparandoti di tanto in tanto dietro alcune sezioni delle mura. Il volume di fuoco è così intenso che la tua squadra avanza molto lentamente, temendo di venire spazzata via dalle cannonate prima ancora di giungere ai piedi della torre. Attendi il momento opportuno, e dai

l'ordine dell'avanzata alla tua squadra: i cloni eseguono senza fiatare, lanciandosi dietro di te mentre corri all'impazzata verso la torre, schivando le raffiche di colpi. Sei quasi arrivato al portone blindato, quando un laser piazzato meglio degli altri riesce a colpirti di striscio: perdi 2 punti di Salute, mentre rotoli sul fianco in cerca di un riparo.

Qualcuno dei tuoi uomini viene ferito, ma fortunatamente non ne perdi nessuno. La squadra raggiunge il grosso portone metallico, applica dell'esplosivo al plastico e lo fa detonare, aprendo l'ingresso alla torre. Ti lanci nell'apertura, unendoti ai tuoi soldati.

Vai al **214**

185

Usando la Forza, puoi riuscire a spostare oggetti di grandi dimensioni e peso notevole. Devi concentrarti molto, e spostare uno alla volta i gruppi di macigni che vi ostacolano, ma è un'impresa che puoi compiere in poco tempo. Ala guarda esterrefatto mentre sollevi enormi massi di pietra, liberandoti una via per passare oltre.

"Ma… ma… come hai fatto… non posso crederci, Lite…" ti dice Ala con la bocca spalancata per lo stupore.

Sorridi e continuate il cammino, decisi a trovare una via di fuga da questa maledetta base sottomarina. Ricorda che hai consumato 5 punti di Forza e vai al **375**

186

Infili la chiave nella serratura, e con un sottile sibilo il pannello si apre a scoprire un buon assortimento di oggetti guaritivi e di altro genere. Sorridi osservando la lista di cose che potrebbero esserti d'aiuto:

3 Bacta Tank
1 Ampolla di Cor'ron
1 Erba Waynee
1 Granata Elettrica

Puoi prendere ciò che vuoi. Compiaciuto per l'utile scoperta, dirigi infine le tue attenzioni ai comandi di apertura delle celle e li attivi, liberando tutte in una volta le terribili creature che abitano questo carcere subacqueo.

Vai al **18**

187

Vorresti essere certo del fatto che l'Holocron sia in mani sicure. Ma soprattutto, vuoi scoprire la relazione che esiste tra Shin e Darth Xargon. Vuoi capire se Shin ha veramente acquisito una nuova identità, oppure se è semplicemente diventato folle, magari è stato corrotto dal Lato Oscuro

e dalla conoscenza che ha trovato in quell'Holocron.

Senti che devi delle spiegazioni a Qal Jundai ed all'Ordine Jedi. Vuoi chiarire le cose, vuoi il loro aiuto per risolvere questo problema. Sei convinto che se riesci a parlare con il Cavaliere Jedi, puoi risolvere tutta la situazione - e fargli capire che le tue intenzioni sono sincere. Magari potresti anche offrire il tuo aiuto per difendere la Repubblica, così gli dimostreresti che i Coldlancer sono dalla loro parte.

"Sono convinto di questa scelta, Ala. Dobbiamo ritornare subito ad Essanthia, devo riuscire a raggiungere Qal Jundai e parlare con lui. Non posso lasciare Phonos senza averlo fatto. Dirigiamoci verso la cittadella, magari trovando qualche via d'accesso direttamente all'interno del quartier generale della Repubblica. Potremmo sfruttare una delle vasche dalle quali siamo partiti quando ci hanno catturato, che ne dici?"

"Va bene, va bene, se proprio sei così determinato, ti asseconderò. Ma promettimi una cosa: che una volta che hai chiarito come stanno le cose con questo Jedi, ce ne torneremo a casa, ok? Non mi va di immischiarmi in questa guerra… non ho alcuna voglia di ritrovarmi nel mezzo di una battaglia..."

Rassicuri tuo fratello sulle intenzioni che hai, e vi dirigete verso uno degli approdi interni alla città fortificata di Essanthia.

Vai al **397**

188

Il tuo colpo decisivo trafigge il cranio del mostro, che stramazza al suolo lanciando urla così acute e strazianti da farti accapponare la pelle. La sua agonia dura per alcuni drammatici istanti, nei quali si contorce in preda a violentissimi spasmi, rotolando nel suo stesso sangue, e non si arresta finché non decidi di darle il colpo di grazia decapitandola.

Se segui il Lato Chiaro, vai al **406**
Se invece sei un seguace del Lato Oscuro della Forza, vai al **235**

189

Congratulazioni, Lite Coldlancer! Hai risolto correttamente l'indovinello! Trattandosi di una particolare progressione geometrica di numeri, ogni numero era uguale al precedente moltiplicato per 3, quindi la sequenza veniva completata dal numero 189.

Appena inserisci il numero esatto, il pannello si apre a rivelare il seguente contenuto:

2 Bacta Tank
1 Pasto
1 Carica Campo di Luce

Ala ti fa i suoi complimenti, e tu sei ben lieto di poter prelevare gli oggetti che preferisci tra quelli che hai trovato - potrebbero aiutarti non poco nel prosieguo della tua avventura.

Prosegui fino alla fine del corridoio, immettendoti in una nuova via principale al **384**

190

Guadagni centimetri e stai per forzare la guardia di tuo zio. Credi di essere in una posizione di vantaggio, ma Shin ha già calcolato ogni cosa. Con una rapidissima mossa apre una delle sue mani, lasciando che una delle spade sia libera di galleggiare a mezz'aria roteando vorticosamente; nello stesso tempo, ti tiene impegnato mantenendo il blocco con l'altra arma. Capisci troppo tardi qual è il suo piano: sei impossibilitato a difenderti, e nel frattempo la sua seconda spada può colpirti indisturbata alle spalle!

Tenti di liberarti dalla difficile posizione con un'agile capriola all'indietro, ed eviti di essere falciato e tagliato in due per un soffio. La spada roteante ti colpisce di striscio alla schiena, e sbatti a terra sanguinante ed imprecante per il dolore: perdi 4 punti di Salute. Almeno hai il tempo di eseguire una contromossa: con una sciabolata riesci a colpire l'elsa della spada che ti ha ferito, spaccandola in due e distruggendo una delle Spade Laser del tuo nemico.

Il volto di tuo zio è livido di rabbia. Anche se è riuscito a ferirti, evidentemente non ha presa molto bene il fatto di aver perso una spada.

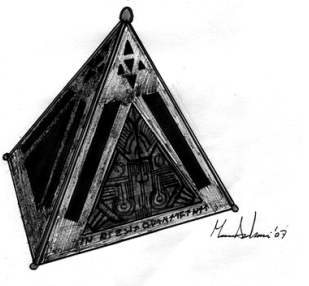
Vai al **57**

191

Una figura umanoide prende il posto dell'essere apparso in precedenza, e comincia a raccontarti delle origini dell'Holocron. Purtroppo questa parte dell'Holocron sembra essere danneggiata, perché il racconto procede senza un apparente filo logico. Ogni tanto si salta da un argomento all'altro, ed è difficile tenere il passo. Inoltre in alcuni punti del racconto il linguaggio con cui si esprime l'Holocron diventa incomprensibile.

Riassumento brevemente, hai capito che l'Holocron è stato creato in un antico pianeta sede del potere Sith, del quale ti vengono mostrate varie immagini di distese brulle e desertiche, di montagne aspre e rocce taglienti, senza riuscire a comprendere di quale sistema si tratti. Riesci a carpire alcune informazioni su Xargon, in origine un Jedi spinto dalla fama di potere su questo antico pianeta. A quanto pare Xargon non ha creato l'Holocron, ma ha provveduto a riempirlo con tantissime informazioni, come un enorme archivio nel quale ha registrato tutte le sue scoperte e la sua conoscenza del Lato Oscuro della Forza. Adesso tutto questo sapere è qui per te e attende solamente di essere disvelato.

Se vuoi chiedere all'Holocron di raccontarti la storia di Wyrm, vai al **288**
Se vuoi cercare di apprendere qualche nuovo potere del Lato Oscuro, vai al **134**
Se vuoi esplorare la sezione dedicata all'apprendimento di nuove tecniche di combattimento con la spada, vai al **347**
Se vuoi concludere definitivamente il tuo esame dell'Holocron, continua il viaggio iperspaziale verso Phonos andando al **255**



192

Avanzi sino a raggiungere tentoni la fine del corridoio roccioso. Senti un ronzio indistinto, e capisci che davanti a te si trova una nidiata di insetti brulicanti. Comprendi di essere arrivato alla fine del tunnel, non trovi alcunché di interessante, se non questa massa di insetti che sembra ignorare la tua presenza.

Ritorni sui tuoi passi, continuando il tuo cammino lungo il corridoio principale. Vai al **381**

193

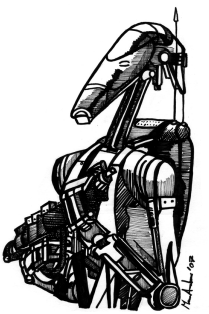
Vi immergete nella penombra che avvolge questo corridoio, avanzando come al solito a passo spedito. Senti provenire da lontano un basso ronzio metallico, e scorgi in rapido avvicinamento verso di voi una squadra di fastidiosi droidi di sorveglianza. Sono piccoli, a forma di disco schiacciato, e armati di laser che non esitano ad utilizzare contro di voi. "Dannazione, togliamoceli di torno alla svelta" ti incita Ala, sparando a tutta forza contro i vostri nemici robotici.

Squadra di droidi-ronda

Combattività 15 Salute 18

Puoi togliere 3 punti di Salute al tuo nemico ad ogni scontro di combattimento, grazie all'aiuto di Ala in battaglia.

Se vinci vai al **55**



194

E' l'evento più favorevole che potesse capitarti, perché dovresti intervenire in questo scontro? Ti riposi tranquillamente, mentre osservi i tuoi avversari che si eliminano fra di loro. I soldati della Repubblica sono spacciati, non possono vincere, eppure lottano con ardore ed uccidono molti più mostri di quanti avresti immaginato; quando la battaglia finisce con la morte dell'ultimo clone, le bestie rimaste in vita sono poche.

Purtroppo la loro sete di sangue non si è placata; prima di banchettare coi resti delle loro vittime, fiutano il tuo odore e decidono di attaccarti. Devi affrontare questi mostri, ma almeno sono in pochi e non sarà difficile fermarli.

Piccolo branco di mostri

Combattività 15 Salute 19

Se vinci, vai al **93**

195

Anche questo droide è sconfitto. Detergi il sudore dalla tua fronte, e continui ad esaminare la stanza. La visita ti frutta i seguenti oggetti utili:

1 Bacta Tank
2 Cariche Campo di Luce
1 Granata Elettrica
1 Detonatore Termico

Puoi prendere quello che vuoi. La stanza non ospita nient'altro di interessante.

Vai al **209**

196

Non hai alcun modo per arrestare la tua caduta. Ti affidi alla Forza, sperando con tutto il cuore di non atterrare contro qualcosa di duro, ma purtroppo è proprio quello che ti succede: sbatti contro le mura di uno dei bastioni più bassi, ma questo almeno ha l'effetto di rallentare la tua caduta e di farti arrivane dolorante, ma tutto d'un pezzo, su uno dei corridoi delle mura poste in basso. Perdi 4 punti di Salute per le ferite riportate.

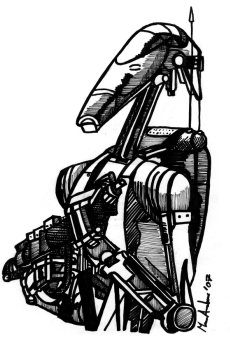
In questa regione delle mura i droidi sono avanzati in

profondità: la differenza di numero sta cominciando a farsi sentire, state perdendo molti soldati. Consapevole di questo, ti butti nella mischia, con l'obiettivo di sfoltire un po' la consistenza dell'esercito avversario. Identifichi il gruppo di droidi più vicino e lo attacchi.

Gruppo di droidi

Combattività 17 Salute 24

Se vinci, vai al **430**



197

Ti basta uno sguardo d'intesa per comunicare a Nemos il tuo piano. Vi disponete a distanza ravvicinata, e con le vostre armi create un formidabile scudo difensivo. La pioggia di proiettili ghiacciati si infrange contro le roteanti lame di luce, con grande disappunto del vostro nemico.

Ma il Dun'Xaath non ci sta a perdere, ed incrementa il suo volume di fuoco: è incredibile la potenza che può raggiungere il suo alito congelante! Prima che l'attacco termini, alcuni dei colpi riescono a superare la vostra barriera difensiva e tu e Nemos subite diverse ferite: perdi 3 punti di Salute.

Finalmente l'immonda creatura si ferma a riprendere fiato. Noti che ha esaurito le sue energie: non riesce più ad emettere ghiaccio! Questo può essere un vantaggio per voi.

Vai al **323**

198

Il Dun'Xaath si allontana, mantenenosi in disparte. Devi affrontarlo da solo, dal momento che Nemos non può aiutarti, e studi il da farsi. Il mostro salta da una parte all'altra, cercando di girarti intorno e di coglierti impreparato. Ad un certo punto spicca un balzo a velocità folgorante e con orrore ti rendi conto che si è fiondato dritto contro la tua testa - vuole colpirti in un punto vitale.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. A tale numero aggiungi 1 se possiedi il Sesto Senso, ed 1 se hai l'Agilità Jedi.

Se il numero estratto va da 0 a 2, vai al **373**
Se va da 3 a 7, vai al **106**
Se invece va da 8 in su, vai al **3**

199

Non te lo fai ripetere due volte, sai bene che è meglio togliere subito di mezzo questi nemici. Con facilità lasci che la granata rotoli nel bel mezzo del mucchio, ed appena i Droidekas smettono di rotolare verso di voi, e si mettono in posizione attivando i loro scudi deflettori, la scarica di elettricità esplode in tutta la sua potenza: tutti i Droidi Distruttori rientrano nel suo raggio d'azione, ed i loro circuiti vengono notevolmente danneggiati.

I tuoi uomini lanciano i pochi detonatori termici che gli sono rimasti verso i droidi, e l'effetto combinato di questo attacco è devastante. Con tua meraviglia, osservi che i Droidekas sono stati resi così vulnerabili all'esplosione di questi ordigni, da venire distrutti in un solo rapido colpo. L'intera squadra di nemici è stata annientata.

Vai al **377**

200

Non siete abbastanza rapidi. Mentre correte in avanti, venite investiti da una pioggia di massi rocciosi; una larga sezione del soffitto frana su di voi, e tutti i sassi che vi colpiscono ti arrecano varie ferite, rallentandoti nella tua corsa. Ala non è più fortunato di te, anche lui subisce vari danni. Chiudi gli occhi temendo il peggio, oramai pensi di essere morto, ma ti accorgi con tua sorpresa che quando il crollo è terminato sei ancora vivo.

Tu e tuo fratello siete prigionieri in uno stretto spazio d'aria, intrappolati tra due punti del corridoio completamente ostruiti dai massi. Siete vivi, però, e se vi rimboccate le maniche potete uscirne fuori. Cominciate a spostare i massi di fronte a voi, il lavoro si preannuncia duro e stancante. Ala ti dà una mano, ma ci vuole veramente parecchio tempo…

Se hai la Telecinesi ed il grado di Maestro, e vuoi usare 5 punti di Forza per compiere il lavoro, vai al **185**
Se hai la Telecinesi, ma non sei Maestro, e vuoi usare 5 punti di Forza per liberare lentamente il passaggio dai massi rocciosi che lo ostruiscono, vai al **16**
Altrimenti, devi lavorare assieme ad Ala, dandoti da fare con i tuoi muscoli: vai al **395**

201

Speri di poter cogliere di sorpresa il tuo avversario, e folgorarlo con una raffica di colpi bene assestati. Attendi il momento giusto, prendi accuratamente la mira e apri il fuoco. Ma non hai considerato un dettaglio molto importante: il tuo avversario non è una persona qualsiasi - è un Jedi.

Qal Jundai si gira di scatto all'ultimo istante, sguainando la sua Spada Laser e deflettendo all'indietro i colpi di blaster con un unico, fluido movimento. I colpi ti ritornano immediatamente indietro, e non hai neanche il tempo di scansarli: vieni colpito in pieno e perdi 5 punti di Salute.

L'ologramma di Shin diviene tremolante, e puoi sentire la voce infuriata di tuo zio che lancia ordini al Kel'Dor. Non puoi vedere dietro la sua maschera, ma senti che sta puntando su di te i suoi occhi con una espressione carica di odio.

"E' Lite! E' fuggito! Qal, è pericoloso affrontarlo! Devi fuggire con l'Holocron, non puoi rischiare di perderlo!" grida la proiezione olografica di tuo zio, ma Qal Jundai non gli dà ascolto, accecato da sentimenti frenetici e violenti: puoi sentirli scorrere con impeto nel suo animo, mediante la Forza, mentre sguaina la sua Spada Laser e si dirige di corsa contro di te.

"Attendevo da parecchio tempo questo momento, Lite Coldlancer" ti sfida Qal Jundai "Non vedevo l'ora di poterti ridurre a brandelli dinanzi agli occhi del mio nuovo maestro!"

La tua unica speranza è quella di evitare i suoi affondi, e recuperare la tua Spada Laser, disarmato come sei non puoi batterlo. Devi attendere un'occasione propizia per sfilargliela dalla cintura.

Qal Jundai

Combattività 24 Salute 35

Il combattimento dura solo 2 scontri. Dopodiché, se sei ancora vivo, vai al **382**

202

Poni fine alla vita dell'ultimo avversario tranciandogli le vene del collo con un fendente preciso. Mentre il Trandoshano stramazza a terra, portandosi le mani alla gola e affogando nel suo stesso sangue, ti senti fiaccato dalle ferite che hai subito. Sei spossato dal combattimento, ed il respiro diventa affannoso; non capisci da cosa dipenda questo stress, poi l'acre odore del veleno cosparso sulle lame dei tuoi nemici ti riporta bruscamente alla realtà. Riconosci l'odore, simile a quello del Veleno Thakra secreto da alcuni scorpioni che popolano il deserto del tuo pianeta natale Tard-Ei-Tari, la quantità di sostanza in circolo nel tuo organismo non è sufficiente a provocarti danni gravi ma è in grado di debilitarti fisicamente…

Puoi usare un Infuso di Kolto, un Antidoto Cor'dak oppure un'Erba Waynee, se possiedi uno di questi oggetti, per guarirti, andando al **203**
Altrimenti, se non puoi usufruire di nessuna delle due precedenti alternative, oppure non vuoi fare uso dei tuoi oggetti e delle tue facoltà, vai al **422**

Adoperi il medicamento direttamente sulle ferite, e senti il dolore dileguarsi. Il veleno non era difficile da sconfiggere, dopotutto, ed è meglio scongiurare completamente i suoi effetti, piuttosto che subirli per tutto il resto della battaglia. Sai bene che hai bisogno di tutte le tue energie. Cancella l'oggetto che hai usato (Infuso di Kolto, Antidoto Cor'dak, Erba Waynee a tua scelta) dal tuo inventario.

Stai per tornare dai tuoi uomini quando un colpo, proveniente da uno dei mezzi corazzati che sono giunti vicinissimi alle mura, colpisce la loro postazione con un risultato devastante: ti butti a terra coprendoti il capo, e quando apri gli occhi scopri che una intera porzione di torre non c'è più, sgretolata e polverizzata da questo attacco. Avete perso la batteria di cannoni che avevi appena faticosamente riconquistato.

Riorganizzi le tue idee, e vedi che a poco a poco i Separatisti stanno vincendo tutti i combattimenti sulle mura, ma soprattutto che l'artiglieria pesante ha costituito un debole ostacolo all'avanzata dei mezzi pesanti d'assalto, alcuni dei quali hanno raggiunto le mura e spargono devastazione con facilità. Non vedi come potresti capovolgere le sorti della battaglia, quando finalmente accade qualcosa di buono: il primo evento gradito da quando i combattimenti hanno avuto inizio.

Vai al **152**

204

Fai ricorso alla Forza, ed acceleri il ritmo della tua corsa mettendo una notevole distanza tra te e il Rancor, che non può fare altro che ruggire per la furia. Arrivi al termine del corridoio, e ti sembra di essere giunto in una specie di stiva, piena di contenitori, scatole e casse ricolme di materiali di vario genere. Ti guardi intorno velocemente, e spendi una manciata di preziosi secondi prima di identificare l'unica uscita da questa sala. Si tratta di un condotto di grandi dimensioni, e speri che non sia abbastanza largo da consentire al Rancor di inseguirti; nel frattempo la bestia è quasi arrivata nella stiva, per cui non perdi altro tempo e ti immergi nel corridoio.

Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza. Vai al **260**

205

Tenti di spostarti dal punto ove ti trovi inchiodato, ma è tutto inutile: Shin riesce a paralizzarti, e quando gli oggetti ti colpiscono non puoi fare a meno di venire travolto. Ti difendi come puoi con la Spada Laser, ma oggetti di ogni forma e dimensione arrivano da ogni direzione e non puoi proteggerti da tutti. Perdi ben 6 punti di Salute.

Mugugni per il dolore, mentre senti nell'aria la sadica risata di tuo zio. Senza perdere nemmeno un istante, gli arrivi vicino con un poderoso balzo e cerchi di continuare il combattimento a corpo a corpo. Il duello continua.

Vai al **161**

206

Ti avvicini a Nemos; il suo animo è scosso, la sua volontà spezzata, il suo orgoglio annientato. Non è solamente il suo corpo a soffrire, ormai anche il suo spirito è distrutto.

"Lite... Lite... non sono riuscito... a vincere. Sono stato sconfitto... ancora..." sono le uniche parole che riesce a mormorare.

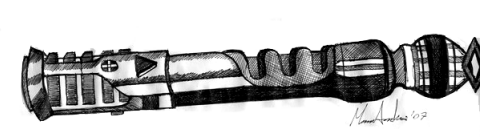
Il tuo nemico giace ai tuoi piedi, inerme. Devi dargli solo il colpo di grazia, e stai già per levare la Spada Laser e sferrare il colpo mortale, quando ti sovviene in mente che forse Nemos Hatt può esserti più utile da vivo che da morto. Puoi trarre molte informazioni interessanti da lui, e non è escluso che possa aiutarti in qualche modo a salvare Yané dalle grinfie di tuo zio Shin.

Se vuoi risparmiare la vita a Nemos, vai al **249**
Se invece vuoi dargli ciò che si merita, vai al **107**

207

Dopo alcuni istanti, l'Holocron parla in una lingua a te comprensibile. Vedi una figura simile ad un ologramma: è un alieno di una razza che non hai mai visto prima, i contorni dell'immagine sono confusi e sfocati ma in compenso riesci a capire benissimo ciò che ti sta dicendo. In pratica ti chiede di scegliere a quale dei contenuti dell'Holocron vuoi accedere. A quanto pare, il contenuto dell'Holocron può essere esplorato solo in un certo ordine, e gran parte del sapere potrebbe risultarti incomprensibile o estremamente difficile da apprendere… non sarà un'impresa facile riuscire a carpirne i segreti.

Se vuoi chiedere all'Holocron di raccontarti la storia di Wyrm, vai al **288**
Se vuoi chiedere all'Holocron di raccontargli la sua storia, e la storia di Darth Xargon, vai al **191**
Se vuoi cercare di apprendere qualche nuovo potere del Lato Oscuro, vai al **134**
Se vuoi esplorare la sezione dedicata all'apprendimento di nuove tecniche di combattimento con la spada, vai al **347**
Se vuoi concludere definitivamente il tuo esame dell'Holocron, continua il viaggio iperspaziale verso Phonos andando al **255**



208

Capisci subito che non hai speranza di controbattere gli effetti del veleno, e prima che sia troppo tardi ingurgiti l'Infuso di Kolto che hai tenuto conservato: senti subito una sensazione di benessere diffondersi in tutto il corpo, il Kolto riesce a contrastare immediatamente l'azione distruttiva del veleno. Spalmi il Kolto rimasto sul petto, lì dove hai subito la ferita, ed il dolore cessa completamente. Non sei riuscito però ad evitare che il veleno danneggiasse alcuni tessuti vitali, nella zona dove ha iniziato a propagarsi nel tuo corpo: perdi comunque 4 punti di Salute, ma sei sopravvissuto.

Il tuo tentativo di forzare la serratura stava per costarti la vita, e fortunatamente te la sei cavata; ma almeno è riuscito. Ammiri il contenuto della scatola: si tratta di un buon numero di oggetti guaritivi, potranno esserti di grande aiuto nel resto della tua avventura.

3 Foglie di Atalas (+5 punti di Salute se usata in qualsiasi momento, ma non durante un combattimento)

2 Erbe Grasken (+2 punti di Salute ciascuna, se la consumi assieme ad 1 Pasto quando ti viene ordinato di mangiare; se consumate da sole non ti fanno recuperare nessun punto di Salute)

Puoi prendere quello che vuoi. Quando hai finito, esci da questa stanza e prosegui al **381**

209

Continuate ad attraversare il lungo corridoio, quando ti accorgi di avere fame. Sei stanco ed è da un bel po' di tempo che ti aggiri in questa base, gironzolando da una parte all'altra. Consuma 1 Pasto o perdi 3 punti di Salute.

Credi di essere giunto a metà dell'immenso corridoio, quando noti una porta dalla strana forma. E' molto alta, ovale, ed illuminata da una serie di grosse luci verdi.

"Vogliamo dare un'occhiata?" ti domanda Ala.

Se vuoi aprire la porta, vai al **223**
Se preferisci ignorarla, continua al **305**

210

Fai appello alla tua conoscenza del Lato Oscuro della Forza, e percepisci i tuoi sentimenti più negativi riaffiorare in superficie mentre ne dirigi la potente e devastante energia sul palmo delle tue mani. Inebriato dalla forza distruttrice che scorre impetuosa dentro il tuo corpo, attraversando il tuo animo, chiudi gli occhi ed alzi le mani al cielo. Un poderoso fascio di elettricità si innalza nel soffitto della sala, arrivando quasi in cima ed esplodendo con un rumore fragoroso: le folgori della Forza si inarcano e vanno a colpire le torrette laser disposte in cima alle colonne, annientandole in un istante. Ti fermi soltanto quando sei sicuro di aver fatto piazza pulita di questi ostacoli alla vostra avanzata, dopodiché ti fermi a recuperare fiato. Hai

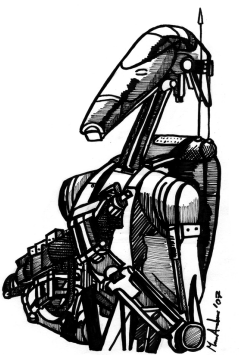
consumato ben 5 punti di Forza.

I cloni ti seguono mentre cammini a passo sicuro nel salone, quando giunti al centro dello spiazzale vedete venirvi incontro una grande squadra di droidi: sono numerosi, e sguainando la Spada Laser defletti i loro colpi e li carichi, mentre il fuoco amico ti copre le spalle.

Squadra di droidi

Combattività 19 Salute 23

Se vinci, vai al **36**



211

Il punto di contatto tra i due fasci di fulmini si sposta alternativamente verso di te e verso tuo zio. Nessuno dei due ha intenzione di cedere, conscio di ciò che può acca-

dere nel peggiore dei casi. Le tue energie si esauriscono a poco alla volta, e temi di venire meno proprio nel momento decisivo, quanto ti accorgi che la stessa cosa sta accadendo anche al tuo nemico.

Siete entrambi sfiancati, e resistete fino ad esaurire anche l'ultimo goccio di energia. I due fasci di fulmini si arrestano a mezz'aria, svanendo nel nulla, e rimanete immobili a scrutarvi per qualche secondo. Sembra che la tua padronanza dei poteri del Lato Oscuro eguagli quella del tuo maestro.

Vai al **432**

212 *(fig. 2)*

La vastissima vetrata che si apre sullo spazio aperto ti dà l'impressione di camminare tra le stelle, mentre avanzi a passo deciso lungo il ponte di comando. Il lunghissimo corridoio, costeggiato da file di sedili e postazioni di controllo, termina in una imponente scalinata dominata da un trono di metallo nero. Shin Coldlancer è lì, in piedi, ad attenderti. Incatenata su di una piattaforma sospesa ad un metro dal pavimento, poco distante da tuo zio, c'è Yané. I tuoi sensi ti confermano che questa volta si tratta proprio di tua sorella, e non di una creatura mutaforme posta lì per ingannarti.

Senza nemmeno rivolgerti la parola, Shin solleva il palmo della mano destra e lascia partire una piccola scarica di

folgori della Forza contro Yané: il corpo di tua sorella trema e si contorce, ma non odi alcun grido; ella è priva di coscienza e non può più percepire dolore.

Vai al **237**

213

Espandi le tue sensazioni, e puoi sentire distintamente tre presenze nella Forza, tutt'e tre collocate a bordo dello *Star Reaver*. La prima e più vigorosa è quella di tuo zio Shin: non hai dubbi che si tratti di lui, puoi percepirlo quasi come se fosse a pochi passi di distanza da te. La seconda è quella del cavaliere caduto Qal Jundai, ed anche qui puoi sentire con chiarezza il Lato Oscuro della Forza. L'ultima presenza vitale, infine, è quella di tua sorella Yané: la senti così debole che temi per la sua salute. Temi che le abbiano fatto del male, e sai che non sarà un'impresa facile salvarla.

Continua al **274**

214

Appena metti piede all'interno della Torre Nord, scopri che i droidi vi avevano riservato un bel comitato d'accoglienza costituito da una trentina circa dei loro soldati robotici: con una certa sorpresa, noti che la battaglia è durata poco. I tuoi uomini li hanno distrutti quasi tutti in men che non si dica! Hai giusto il tempo di affondare la

tua Spada Laser nel corpo robotico dell'ultimo dei nemici, che lo scontro è già concluso. Ti complimenti con i tuoi soldati - a quanto pare sanno il fatto loro - e vi incamminate verso la sala di controllo della torre, che si trova nel piano più alto. Cerchi le scale che ti permetteranno di salire ai piani successivi, e scopri che si trova in fondo ad un lungo e largo corridoio, le cui pareti sono rivestite di un materiale bianco scintillante, e cosparse di piccoli fori circolari.

Se hai la Percezione Jedi, e 3 punti di Forza, e vuoi usarla, vai al **279**
Altrimenti continua al **429**

215

Purtroppo nessuno dei tuoi soldati ha granate elettriche, e così dovrete combattere: i Droidekas smettono di rotolare, si piazzano in modo da bloccare tutto il corridoio e attivano i loro scudi deflettori, presidiando la zona. Quando aprono il fuoco contro di voi, si scatena una battaglia furibonda: i colpi sparati dai tuoi soldati non sono sufficienti ad aprire una breccia nei loro scudi, e sai che anche per te sarà difficile sfondare le loro difese con la tua Spada Laser. Purtroppo i tuoi soldati sono così pochi - ne

sono rimasti meno di dieci - che la maggior parte del fuoco nemico è concentrata su di te. Dovrai faticare, per abbattere questi avversari e liberare la strada.

Squadra di Droidekas

Combattività 23 Salute 22

Se vinci, vai al **377**

216

Avete obliterato completamente la forza di guardia, e vi affrettate a liberare tutti gli ufficiali dalle robuste manette energetiche di costrizione che li tengono immobilizzati.

"Capitano, come facciamo a raggiungere Qal Jundai, adesso?" domandi.

"Da questo salone avrai modo di accedere alle condutture di aerazione. Ecco: bisogna rimuovere questa grata" risponde Dorn Garmin, sparando un paio di colpi contro una grata metallica arrugginita, distruggendola senza difficoltà "e continuare sempre dritto, una volta entrato è facile raggiungere le sale del Jedi, non ti puoi sbagliare."

"Ottimo… Lite, vengo con te!" fa Ala.

"No, ragazzo, puoi esserci utile. Te la cavi molto bene col fucile folgoratore, devo farti i miei complimenti. Hai

combattuto nell'esercito per caso?" gli chiede Dorn, mentre continua a parlare "Dobbiamo creare un diversivo per tuo fratello, attaccando quel grosso gruppo di droidi che si trova di fronte alle stanze del Jedi."

Saluti rapidamente Ala e gli ufficiali - sei certo che sapranno cavarsela ottimamente - e ti inserisci nel condotto di aerazione. Prosegui diritto fino a quando non giungi ad un bivio. Il condotto si snoda sia a sinistra, dove la sezione si allarga così tanto da permetterti di procedere accovacciato, sia a destra, dove senti provenire un odore di aria fresca.

Se continui a sinistra, vai al **351**
Se procedi a destra, vai al **290**

217

Non sopporti che anche in punto di morte tuo zio non sia intento a fare altro che profferire nuove minacce... non vuoi ascoltare il suono della sua voce, mai più. Decidi di porre fine a questi insignificanti e spregevoli lamenti, e con un fendente della tua Spada Laser sfoghi tutta la rabbia che hai in corpo, assestandogli il colpo di grazia. La tua vendetta è compiuta.

Tra le pieghe delle vesti di tuo zio, emerge l'Holocron di Wyrm, l'oggetto maledetto che ha dato inizio a questa spirale di eventi nefasti. Forse la cosa più saggia sarebbe quella di abbandonare qui quest'artefatto foriero di di-

sgrazie... ma i tuoi sensi ti suggeriscono di prenderlo. Ti fidi del tuo istinto, come hai sempre fatto, e decidi di tenerlo con te.

Vai al **147**

218

L'ascensore ti conduce al piano più alto dell'incrociatore. Non sei molto distante dal ponte di comando ed avanzi velocemente lungo i corridoi senza incontrare altri ostacoli.

Ti trovi nella parte centrale dell'immenso ponte superiore della nave, e fai il tuo ingresso in una enorme stanza a pianta quadrata che non avresti mai immaginato di poter trovare all'interno di una nave da guerra: assomiglia ad un enorme atrio, alto all'incirca 6 o 7 metri. Lungo le pareti si trovano delle grosse impalcature metalliche. Al centro del soffitto noti un grosso corpo metallico di forma sferica, che genera un potente campo di forza elettrica che ti impedisce di distinguere chiaramente ciò che si trova nell'altra metà della stanza. Aguzzando la vista, noti che proprio dall'altra parte, in fondo, si erge un piedistallo circolare sopra il quale vedi una persona incatenata e priva di sensi. Ti manca un battito al cuore quando riconosci le sembianze di Yané!

Se hai la Percezione Jedi, vai al **245**
Altrimenti continua al **340**

219

Sei sfortunato. Scegli il momento con ottimo tempismo, ma hai un'esitazione di troppo ed il colpo parte in ritardo, andando a scalfire la corazza del droide in un punto vicinissimo al sistema di puntamento, lasciandolo però del tutto illeso. Il droide ragno comprende la minaccia, e immediatamente apre il fuoco su di te, costringendoti a ripararti. Capisci che difficilmente ti si presenterà una seconda opportunità per fare fuoco, e così sei costretto a modificare i tuoi piani. Metti il fucile da parte e sguaini la tua Spada Laser, attaccando la grossa macchina da guerra. Non puoi contare molto sull'aiuto del resto dei cloni, che possono fare poco per danneggiare il tuo nemico: soltanto la tua arma è in grado di danneggiarlo in maniera seria, a quanto pare. Ti attende uno scontro molto impegnativo.

Droide ragno avanzato

Combattività 26 Salute 30

Se durante il combattimento estrai uno 0, interrompi subito la battaglia, perché hai colpito il tuo nemico nel suo punto debole: il sistema di puntamento che inutilmente hai cercato di colpire con il fucile da precisione.

Se estrai uno 0, vai subito al **151**
Se vinci, vai al **459**

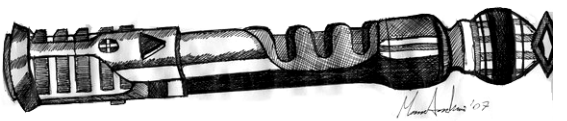
Anche l'ultimo dei droidi è capitolato, il corpo tagliato di netto in due da un fendente della tua Spada Laser. Osservi le sue gambe muoversi ancora, anche se sono state separate dal resto del corpo, e stai per superare i resti dei nemici robotici che avete lasciato dietro di voi, quando noti che ad uno dei droidi è caduta una scheda magnetica di forma rettangolare. La raccogli da terra: se vuoi, puoi prenderla e segnarla nel tuo inventario come Tessera Magnetica Numero 4 - dal momento che il numero 4 è inciso sulla sua superficie.

Procedete oltre, raggiungendo un lungo corridoio che procede in salita. In questo modo conti di aver percorso parecchi metri in altezza, quando il percorso torna a farsi pianeggiante, conducendovi all'ingresso di un nuovo piano della torre. Vi immettete nel corridoio, che prosegue fiancheggiando stanze contenenti comandi di vario tipo. Provi ad azionarne qualcuno, ma scopri che sono tutti bloccati: sospetti che anche questo sia opera dei droidi che controllando la sala comandi in cima alla Torre Nord, allo scopo di impedirti di attivare qualche sistema di difesa della torre.

Ad un certo punto vi imbattete in un montacarichi. E' capace di contenere pochi uomini per volta. Lo ispezionate, e sembra essere sicuro e funzionante. Potreste usarlo per salire ai piani più alti della torre, anche se non può portarvi tutti in un unico viaggio: metà della squadra dovrà salire per prima, e l'altra metà dovrà attendere qui sot-

to, adoperano l'ascensore solo quando gli altri uomini saranno giunti a destinazione.

Se vuoi usare quest'ascensore, e far parte della prima metà della squadra a salire, vai al **361**
Se invece vuoi far parte della seconda metà della squadra a fare uso dell'ascensore, vai al **140**
Se preferisci ignorare l'ascensore, e proseguire a piedi nella ricerca di un modo per ascendere ai piani alti della Torre Nord, vai al **277**



221

Chiedi al sottufficiale quanti uomini avete a disposizione per questa battaglia, e lui procede subito con un rapporto rapido ma esauriente:

"Comandante Coldlancer, abbiamo poche migliaia di soldati per questa battaglia. La maggior parte di essi sono fanteria semplice. Gli assaltatori dotati di armi pesanti sono pochi, signore, e le loro munizioni sono limitate. Abbiamo anche un centinaio di cecchini, e sono già stati dispiegati nelle postazioni strategiche in corrispondenza dei bastioni. Non conosciamo il numero preciso dei nostri uomini perché alcuni di essi devono ancora essere liberati:

il Capitano Garmin ha lasciato ai suoi ufficiali il compito di liberare tutti i soldati disponibili per questa battaglia."

"Qualche previsione sul numero dei nemici?"

"Saranno migliaia o decine di migliaia, probabilmente. Le armate di droidi dei Separatisti godono sempre di un forte vantaggio numerico in battaglia, ma non sarà questo ad assicurare loro la vittoria: glielo posso garantire personalmente, signore!"
Se vuoi chiedere al sottufficiale informazioni sullo stato delle difese della fortezza, vai al **424**
Se vuoi informarti su quelli che ritiene essere i punti nevralgici da difendere, vai al **115**
Se non hai nient'altro da chiedere al sottufficiale, vai al **28**

222

Purtroppo accade ciò che temevi più di ogni altra cosa. Il mostro si è ripreso, e proprio mentre si stava aprendo il pannello di fronte a voi - l'ultimo a separarvi dall'oceano esterno e dalla fuga - sfonda il portone della camera di pressurizzazione e attacca il mezzo subacqueo che vi contiene, facendolo a pezzi. Anche voi siete all'interno, e non potete far nulla per evitare di venire distrutti assieme al sottomarino.

La tua vita e la tua avventura termina dunque qui, ad un passo dalla fuga dalle carceri sottomarine di Phonos

223

Aprendo la porta ovale, scopri una enorme stanza di colore bianco scintillante. La sala è completamente spoglia, contiene soltanto un grande baule al centro. Lo apri, e con enorme sorpresa scopri di aver appena ritrovato tutti gli oggetti che ti erano stati confiscati dai soldati della Repubblica!

Hai riacquisito tutti gli oggetti che ti sono stati tolti all'inizio dell'avventura. Purtroppo tra questi oggetti non figurano la Spada Laser e l'Holocron di Wyrm, che sono stati trattenuti da Qal Jundai personalmente.

Inoltre, se possedevi un Medaglione Sith, scopri che quest'artefatto non c'è qui. Prendi nota del fatto che ti è stato *confiscato il Medaglione Sith*, perché sarà necessario nel prosieguo dell'avventura.

Soddisfatto di aver ritrovato il tuo equipaggiamento (quasi per intero), torna a percorrere il corridoio andando al **305**

224

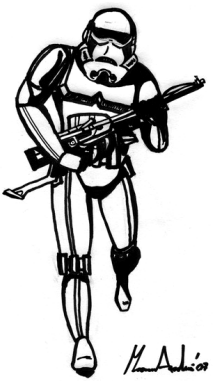
Vuoi essere sicuro che i soldati della Repubblica a guardia di Ala vengano spazzati via: esci allo scoperto ed apri il fuoco su di loro. Ne uccidi un buon numero sparandoli alle spalle, prima che si accorgano del fatto che sei un loro nemico. Sono impegnati nella lotta ai mostri, eppure alcuni di loro trovano il tempo di rispondere al tuo fuoco.

Squadra di soldati della Repubblica (impegnata in combattimento)

Combattività 15 Salute 27

Puoi sottrarre 3 punti di Salute ai tuoi nemici ad ogni scontro di combattimento, grazie all'azione dei mostri che li stanno attaccando nel frattempo.

Se vinci vai al **176**



225

Trovi un riparo provvisorio dalla pioggia di laser dietro un grosso blocco di pietra, staccatosi dalle mura a causa delle continue cannonate. Prendi la Granata Elettrica, scegli con cura il punto ove gettarla - nel centro della formazione di droidi - dopodiché ti volti di scatto e la

lanci con precisione veramente lodevole. Quasi tutti i droidi rientrano nel raggio d'esplosione della granata, i loro circuiti vengono disattivati e si accasciano al suolo come carcasse prive di vita. Quel che è meglio, però, è l'effetto sugli scudi deflettori dei Droidi Distruttori, che sono stati eliminati, rendendoli scoperti e vulnerabili ai tuoi attacchi.

Cancella la Granata Elettrica appena utilizzata dal tuo inventario.

Se a questo punto hai un Detonatore Termico, e vuoi lanciarlo contro i droidi per distruggerli definitivamente, vai al **40**
Se non ne possiedi alcuno, oppure se preferisci eliminarli da solo, attaccali al **238**

226

Sperando di non incontrare noie, cammini a passo veloce. Il corridoio sembra interminabile, e non senti Ala avvicinarsi, anzi hai l'impressione che ti stai allontanando da lui. Capisci di aver imboccato una via sbagliata, e decidi di tornare sui tuoi passi, quando dal fondo del corridoio si avvicinano a gran velocità una serie di piccoli droidi volanti: hanno la forma di un disco molto schiacciato, con un'antenna in cima e una coppia di cannoncini blaster di dimensioni ridotte, ma non per questo innocui. Speri che non ce l'abbiano con te, ma purtroppo è proprio il tuo tracciato bio-molecolare che stanno seguendo: ti hanno

individuato, ti circondano e aprono il fuoco. Evidentemente si sono accorti del fatto che non sei uno dei cloni che compongono l'esercito della Repubblica.

C'è un solo modo per levarteli di torno: distruggerli tutti.

Piccola squadra di droidi-ronda

Combattività 14 Salute 17

Se vinci, vai al **294**

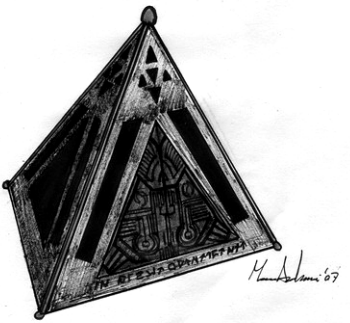
227

Esamini alla svelta i corpi dei soldati che hai ucciso, e trovi:

9 Folgoratori (+3 punti di Combattività se usato come arma in combattimento)
35 Crediti
1 Pasto
Chiave Numerata
1 Bacta Tank

Capisci che devi evitare il corridoio principale. Non puoi occultare in maniera efficace i cadaveri, dunque li lasci lì per terra e prosegui lungo il primo corridoio che trovi sul lato.

Vai al **136**



228

Alzi le braccia e lasci che i soldati vi disarmino. Con rapidità i soldati ti sfilano di dosso tutto ciò che hai, impadronendosi del tuo intero Equipaggiamento. Prendi nota degli oggetti che possiedi e scrivili in una lista a parte: potresti riuscire a ritornarne in possesso, in seguito, durante l'avventura.

In particolare Qal Jundai si fa consegnare due oggetti che gli interessano particolarmente: il primo è la tua Spada Laser, che appende alla sua cintura con un'espressione di enorme soddisfazione personale (deglutisci a fatica al pensiero di aver perso la tua arma); il secondo è l'Holocron di Wyrm, che Jundai osserva con estrema attenzione per un lunghissimo istante, prima di infilarlo tra le pieghe delle sue vesti da Jedi. Modifica di conseguenza i tuoi punteggi di Combattività e di Salute.

I cloni vi serrano i polsi dietro la schiena e vi spintonano

con violenza, costringendovi a scendere le scale. Qal Jundai sparisce dalla circolazione, mentre tu ed Ala venite condotti sempre più in basso nei piani di questo edificio. Percorrete corridoi, attraversate piani, scendete scalinate, e nel frattempo subisci molti maltrattamenti - perdi 2 punti di Salute per le ferite. Dopo molto tempo, raggiungete una grande vasca nella quale sono posteggiati molti mezzi subacquei. Non capisci dove ti vogliono portare, e senza troppi complimenti ti separano da tuo fratello Ala, imbarcandovi su due mezzi separati. Dove vi stanno trasportando?

Vai al **336**

229

"Lite! Non fermiamoci, proseguiamo!" suggerisce Ala.

"No, Ala: è meglio toglierceli di torno, non vorrei che ci seguissero lungo tutto il percorso."

Ala rispetta la tua decisione, anche se non è d'accordo, ed insieme vi fermate a combattere. Vuoi liberarti di tutti i soldati della Repubblica che vi inseguono, e ti accingi a farlo.

Pattuglia di soldati della Repubblica

Combattività 16 Salute 24

Puoi togliere 3 punti di Salute per ogni scontro del combattimento, grazie all'aiuto di Ala in battaglia.

Se vinci vai al **110**

230

Sterminati i Nexu ed i loro cavalieri, ti volti e scopri che le sorprese non sono finite. Persino una coppia di Nekrantos - le versioni geneticamente modificate dei Nexu, più grandi e violente - sono state sguinzagliate nella battaglia. Richiami la loro attenzione con un gesto di sfida, che le fa fremere ed urlare di rabbia: si inarcano sulle muscolose zampe posteriori e balzano su di te, che le attendi in posizione di guardia con la Spada Laser ben alzata sulla tua testa.

Coppia di Nekrantos

Combattività 23 Salute 32

Questo nemico è particolarmente sensibile ai colpi della Spada Laser: raddoppia tutti i punti di Salute che perde durante il combattimento.

Se vinci, vai al **104**

231

Il grosso lucertolone prosegue per un po' a saltare da un lato all'altro come un forsennato, dopodiché decide di prendere l'iniziativa: utilizza il suo poderoso alito congelante per creare alcuni proiettili di ghiaccio, e ve li sputa contro! Tu e Nemos fate roteare le vostre sciabole di luce per proteggervi dalla grandinata, ma il mostro incrementa il volume di fuoco e vi ritrovate in difficoltà.

Se hai la Telecinesi, 3 punti di Forza, e vuoi usarla per fermare l'attacco del mostro e rivolgere i proiettili di ghiaccio contro di lui, vai all'**81**
Se scegli di unire i tuoi sforzi a quelli di Nemos per creare uno scudo, facendo roteare vorticosamente le vostre Spade Laser, vai al **197**

Altrimenti puoi cercare di evitare i proiettili facendo ricorso alla tua agilità. In tal caso, estrai un numero dalla Tabella del Destino ed aggiungi 3 se possiedi l'Agilità Jedi.

Se il numero estratto va da 0 a 6, vai al **262**
Se il numero va da 7 in su, continua al **296**

232

Non ti senti parte del tripudio dei soldati, e della festa che si svolge tutt'intorno a te. A passo spedito cerchi di raggiungere il più vicino degli edifici del quartier generale della Repubblica, e quasi non ti accorgi che il Capitano

Dorn ti sta venendo incontro, richiamando la tua attenzione ad alta voce mentre si fa strada nella folla di cloni esultanti.

"Lite! Abbiamo vinto… ce l'abbiamo fatta! Abbiamo respinto quell'immensa armata di droidi… era quasi impossibile, eppure ci siamo riusciti! Gli abbiamo inflitto delle dure perdite, non ci riattaccheranno così facilmente…"

"Capitano, io devo andare. Ho bisogno di un mezzo di trasporto per raggiungere Krant, e ne ho bisogno adesso. La mia famiglia è in pericolo di vita" gli spieghi, senza convenevoli.

Il Capitano resta interdetto, ma ritorna subito serio. "Capisco, Lite. Accetta almeno di ricevere alcune cure mediche dai nostri medici - la battaglia deve averti sfiancato, e vedo che hai subito alcune ferite. Non puoi partire, se prima non ti rimetti in sesto."

Se accetti l'offerta del Capitano, e vuoi ricevere delle cure mediche, vai al **273**
Se invece pensi che ogni minuto è prezioso, e vuoi dirigerti immediatamente a Krant, vai al **359**

233

Adesso che i tuoi soldati sono armati di tutto punto, potete continuare. Salite su per le scale a chiocciola, e giungete finalmente all'ultimo piano della fortezza. Sbucate in un corridoio largo ed alto: puoi osservare l'imponenza delle

mura con cui è stata realizzata la Torre Nord, che la rendono un forte assolutamente imprendibile dall'esterno. La strada per la sala dei comandi è purtroppo bloccata da una dozzina di superdroidi da battaglia. Questi robot dalla forma umanoide, e dal poderoso volume di fuoco, distendono il loro braccio verso di voi, e prendono a sparare. I loro colpi sono dannatamente precisi, e mietono subito un paio di vittime tra le fila dei tuoi cloni, prima che abbiano il tempo di reagire.

I cloni eseguono immediatamente un lancio di granate, che ha l'effetto di stordire e indebolire i superdroidi; il momento è ottimo per lanciarti all'attacco, mentre i tuoi soldati ti coprono le spalle con il loro intenso volume di fuoco.

Super-droidi da battaglia (storditi e danneggiati)

Combattività 22 Salute 21

Se vinci, vai al **48**

234

Liberi i tuoi familiari dalle loro catene, e finalmente puoi riabbracciarli. E' un momento di gioia di breve durata, perché all'appello manca una persona - tua sorella minore Yané. Tu ed Ala parlate a lungo con i vostri genitori e con Karen, e ne approfittate per ricostruire il quadro degli e-

venti. Scopri che già conoscono la triste verità su tuo zio Shin: lui stesso è venuto su Krant, di persona, a rapire Yané e a lasciare il resto della tua famiglia qui su Krant, nelle mani di Nemos Hatt.

Tornate al villaggio dei Toar, dove finalmente ti concedi una nottata di riposo. Ne hai davvero bisogno, sei stremato dalla fatica: dormi per tutta la notte come un sasso e recuperi ben 5 punti di Salute. Ti risvegli al mattino più affamato che mai: consuma 1 Pasto, altrimenti perdi 3 punti di Salute.

Avete trasportato con voi anche Nemos Hatt, gli avete prestato alcune cure ed adesso sta meglio. Si rialza in buona salute ed esprime tutta la sua gratitudine per averlo soccorso, ma soprattutto per avergli aperto gli occhi e fatto comprendere i suoi errori.

"Vorrei fare qualcosa per riparare al male che ho commesso, e lo farò. Io ti aiuterò a liberare tua sorella Yané dalle grinfie di Shin, Lite. Avrai bisogno del mio aiuto se intendi riuscire in questo compito."

Nemos sembra determinato. Ascolti con interesse le sue parole: vai al **360**

235

Ti chiedi quale sarà il prossimo ostacolo che dovrai affrontare per ricongiungerti a tua sorella, e la risposta non tarda ad arrivare. Mentre ti stai riorganizzando, senti una perturbazione nella Forza, e ti volti verso il fondo della sala. Un portale mimetizzato nella parete si apre lentamente: piccole volute di fumo bianco vengono soffiate tutt'intorno, mentre una figura emerge avanzando a passo lento verso di te. Senti distintamente che anche lui è devoto alle arti del Lato Oscuro della Forza, e riconosci subito il nemico che hai di fronte.

"Finalmente eccoci alla resa dei conti, Lite Coldlancer. E' stato un peccato interrompere il nostro combattimento su Phonos, non trovi?"

A parlare è Qal Jundai, il cavaliere decaduto.

Vai al **53**

236

Il volto ti si contorce in una smorfia di dolore, talmente è intensa la tua concentrazione. Riesci ad allontanare la maggior parte degli oggetti, scagliandone alcuni contro zio Shin che però li blocca senza subire nemmeno un graffio. Lottate fino all'esaurimento delle forze e raggiungete il punto di rottura nello stesso medesimo istante. Sei esausto per lo sforzo, ma noti con piacere che Shin lo è altrettanto. Questo significa che hai finalmente raggiunto

il suo livello, nella padronanza della Forza.

Shin impreca con rabbia, e cerca di ripetere l'attacco, scagliandoti contro oggetti di ogni forma e dimensione, ma ricorrendo alla tua agilità riesci a scansare ogni genere di attacco. Ti avvicini a lui compiendo un largo giro, e quando sei vicino abbastanza compi un salto poderoso ed atterri a pochi metri di distanza. Il duello continua.

Vai al **161**

237

Rompi il silenzio che regna nella sala ordinando a tuo zio di smetterla subito, e rivolgendogli una domanda angosciante:

"Perché fai tutto questo, zio? Lo Shin Coldlancer che conoscevo non avrebbe mai fatto del male alla propria famiglia in questo modo!"

"Evidentemente non sono lo Shin Coldlancer che conoscevi. Ti ho già illustrato le mie ragioni nella nostra amichevole chiacchierata su Wyrm, poco tempo addietro... e noto con disappunto che sei lento a capire."

"Non capisco come tu abbia potuto cadere così in basso... in nome di cosa, hai causato tutta questa sofferenza?"

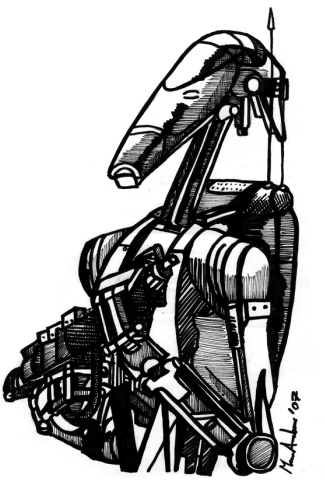
"Del potere, Lite. Osserva attentamente tua sorella ed apri la mente: non hai ancora compreso il potenziale che è latente dentro di lei? Non hai ancora capito qual è lo scopo di queste

torture?"

Scuoti il capo, mentre continui ad ascoltare i vaneggiamenti del tuo ex-maestro.

"Voglio risvegliare la Forza dormiente. La Forza scorre potente nella famiglia Coldlancer, ed essa è potente anche in Yané: ma è sopita. Ella prenderà il tuo posto come mia nuova allieva. Unisciti a noi, Lite! Potremo realizzare grandi cose, insieme. Se facciamo fronte comune nessuno potrà resisterci: con il potere di Darth Xargon, ed il nostro talento straordinario, potremmo persino sconfiggere il conte Dooku in persona e prendere il suo posto al comando dell'esercito dei Separatisti! Conquisteremo la Repubblica, e l'intera galassia cadrà ai nostri piedi!"

Vai al **144**



238

I tuoi nemici sono stati indeboliti, e questo gioca a tuo favore. Hai semplificato notevolmente lo scontro che ti attende: adesso puoi sfoderare la lama luminosa della tua arma, tagliando a fette i droidi con ampie sciabolate, e deflettendo i colpi dei Droidekas contro loro stessi.

Gruppo di droidi con Droidekas

Combattività 21 Salute 24

Se vinci, vai al **295**

239

Continuate a passo spedito, utilizzando la massima accortezza per evitare di essere scoperti dagli uomini della Repubblica. Immaginavi che l'edificio pullulasse di guardie e soldati, e sei sorpreso di non trovarne praticamente nessuno per la tua via. Avanzate, e giungete alla fine del corridoio senza aver incrociato anima viva lungo il cammino.

Siete arrivati in una grande stanza, a forma rettangolare, piena di dispositivi medici: ci sono file di lettini per ospitare soldati feriti, alcuni contenitori purtroppo privi di medicinali utili, e trovi anche una grande vasca di liquido Bacta. Ti balza in mente l'idea di utilizzarla, e noti che purtroppo c'è poco Bacta a disposizione: ma potrebbe essere sufficiente per permettere a te e a tuo fratello di usu-

fruire di un ciclo parziale di guarigione. Potete guarirvi ad uno alla volta, mentre l'altro fa la guardia, sperando che non arrivino soldati nel frattempo.

Se vuoi utilizzare la vasca di Bacta per guarire te ed Ala, vai al **66**
Altrimenti, continua andando al **329**

240

Il mostro sembra risentire del tuo attacco: finalmente riesci a sentire la tua presa stringersi attorno al suo nerboruto collo. La creatura si porta le zampe alla gola, segno che sta soffrendo, ma purtroppo non riesci a danneggiarla più di tanto. Dopo un po' l'essere di riprende, e torna a caricare verso di te, inferocito dal tuo attacco. Non puoi evitarlo stavolta, speri almeno di averlo indebolito quel tanto che basta da permetterti di guadagnare tempo.

Dorkrath phonosiano

Combattività 24 Salute 30

Il combattimento dura 5 scontri. Questa creatura è parti-

colarmente vulnerabile alla Fulminazione Sith, pertanto se ne fai uso raddoppia il danno che essa infligge al tuo nemico.

Se dopo il quinto scontro sei ancora vivo, o se riesci a ridurre la Salute del tuo avversario sotto i 10 punti entro i 5 scontri, non proseguire il combattimento ma vai al **402**

241

Ti immergi nel fumo, ma sai che questa sostanza velenosa non potrà arrecarti alcun danno. Trattieni il respiro, e fai affidamento ai tuoi poteri nella Forza per sfruttare le molecole d'ossigeno che sono rimaste nei tuoi polmoni. E' un potere che non utilizzi abitualmente, e devi mantenere la concentrazione per tutto il tempo necessario ad attraversare la densa coltre di gas tossico, affidandoti alla Forza per sopravvivere senza respirare. Appena fuoriesci dalla nube densa, il corridoio svolta e ti conduce di fronte ad un arco, sotto il quale si distende una ampia console di comandi. Dai un'occhiata, nella speranza di poter arrestare la perdita di gas velenoso, e noti una spia rossa lampeggiante, sotto la quale scorgi il pulsante d'arresto d'emergenza.
Quando lo azioni, la perdita si arresta ed il fumo comincia a diradarsi, grazie all'azione dell'impianto di ventilazione dell'edificio. Attendi un po', e quando il gas è quasi totalmente scomparso, vedi che Ala finalmente emerge dal corridoio, affannato ma senza riportare danni.

Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza per usare questo potere.

"Molto bene" dice Ala "anche questa è andata. E adesso, dove si va?"

Vi girate intorno, e notate che ci sono molte vie possibili da seguire. Guidato dall'istinto, continui lungo il corridoio nel quale vi trovate. L'assenza di soldati vi rende le cose molto facili, ad un certo punto però sentite uno strano rumore di passi e di metallo che cigola. Vi nascondete, ed osservate una scena che non vi sareste mai aspettati di vedere.

Vai al **127**

242

Siete rapidi quanto basta per riuscire a mettervi in salvo. E' incredibile la quantità di massi rocciosi che cadono alle vostre spalle: una larga sezione di soffitto frana a terra, e venite colpiti da numerosi sassi che vi rallentano, ma non cedete. Stringendo i denti riuscite a superare la sezione più pericolosa, e con un ultimo balzo estremo sfuggite al pericolo, atterrando pochi metri più avanti del punto in cui si arresta il crollo della volta.

Ti volti indietro, osservando il disastro al quale siete riusciti a scampare. Sareste sommersi da macigni, adesso, se non fosse stato per la vostra velocità. Lieti di aver scansato il peggio, vi rimettete in cammino verso l'ultima parte di questa base subacquea.

Vai al **375**

243

Non hai ancora ammazzato l'ultimo pipistrello, e già senti una fastidiosissima sensazione di prurito in varie zone del tuo corpo. Appena terminata la battaglia, cominci a grattarti furiosamente: vedi che anche tuo fratello Ala soffre dello stesso problema, e cominci a chiederti se non ne siano responsabili le piccole creature succhiasangue che avete appena sterminato.

"E' indescrivibile… questo maledetto… prurito… non puoi immaginare…" blatera Ala, mentre si gratta freneticamente dappertutto "…non avrei… mai potuto pensare… è incredibile…"

Lì dove i pipistrelli vi hanno colpito, la pelle si arrossa e si formano delle piccole vesciche ripiene di uno strano liquido purulento. Perdi 1 punto di Salute per ognuno dei prossimi 5 paragrafi che ti accingi a leggere, incluso questo.

Maledite la cattiva sorte, non potete fermarvi proprio in questa via buia e infestata da pipistrelli. Stringendo stoicamente i denti, avanzate fino a raggiungere la fine del tunnel, che si immette nel bel mezzo di un largo corridoio. L'allarme risuona a tutta forza per la base, e in lontananza odi i rumori di una terribile battaglia - i soldati della Repubblica stanno affrontando un'orda di mostri in lenta avanzata, alla remota estremità del corridoio.

Camminando in direzione opposta, non puoi fare a meno di notare un cunicolo circolare che si immette nell'oscurità totale. Non sai in che direzione ti conduce.

Se sei curioso, e vuoi entrare nel buio cunicolo, vai al **109**
Se preferisci continuare diritto per la tua strada, vai al **381**

244

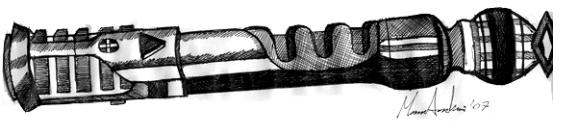
Non riesci a resistere al potere dell'Holocron. La tua mente viene distrutta; lotti fino all'ultima goccia di energia che ti rimane, ma poi vieni trascinato sul fondo di un nero e tetro abisso di cui riesci a comprendere a malapena l'essenza. Non capisci se sei morto, o sei stato semplicemente condannato a vagare per l'eternità come uno spirito della Forza; l'unica cosa che sai per certa è che la tua esistenza terrena si è tristemente conclusa.

La tua avventura è terminata ancor prima di iniziare, in questo modo orribile, nel tentativo di accedere ai contenuti dell'Holocron di Wyrm

245

Vuoi essere sicuro di ciò che hai visto: i contorni della sagoma della tua sorella minore sono a malapena riconoscibili, da qui, a causa dell'interferenza visiva del campo di forza. Provi ad espandere le tue percezioni, ma tutto ciò che senti è l'influenza del Lato Oscuro, che come un velo annebbia i tuoi sensi e ti impedisce di percepire qualsiasi altra cosa.

Vai al **340**



246

Un'enorme zampa artigliata si cala su di te con un movimento repentino, e solamente un puro miracolo, unito ai tuoi rapidi riflessi ed al tuo naturale istinto di sopravvivenza, riescono a farti tuffare a terra e rotolare sul fianco giusto un attimo prima di venire ridotto in brandelli dalla gigantesca creatura che ti ritrovi di fronte. Il suo attacco ti provoca però delle gravi ferite: perdi 4 punti di Salute, ma hai evitato il peggio.

Indietreggi, raggiungendo il centro dell'ampia sala circola-

re dal soffitto a cupola; cerchi di studiare l'ambiente, e ti accorgi che il corridoio da cui sei appena entrato è sbarrato dalla presenza del mostro, e che esiste soltanto un'uscita all'altro capo della sala. Dopodiché posi gli occhi su uno dei mostri più terrificanti che ti sia mai capitato d'incontrare. Brividi di puro terrore ti scendono giù per la spina dorsale, e senti la temperatura del tuo corpo calare bruscamente mentre l'essere immondo ti scruta con i suoi occhi fiammeggianti.

Se sei stato su Kemboo II in una delle tue precedenti avventure, vai al **297**
Altrimenti prosegui al **374**

247

Lotti contro la Forza che ti trattiene fisso al suolo, e vinci per un soffio: spicchi il balzo che ti consente di uscirne indenne giusto un secondo prima che tutti gli oggetti animati da Shin riescano a travolgerti. Hai consumato 3 punti di Forza.

Shin impreca con rabbia, e cerca di ripetere l'attacco, scagliandoti contro oggetti di ogni forma e dimensione, ma ricorrendo alla tua agilità riesci a scansare ogni genere di attacco. Ti avvicini a lui compiendo un largo giro, e quando sei vicino abbastanza compi un salto poderoso ed atterri a pochi metri di distanza. Il duello continua.

Vai al **161**

248

Il dolore diventa lancinante ed insopportabile, e ti porti istintivamente le mani al collo anche se sai che questo non può aiutarti. Qal Jundai esulta per il tuo dolore. L'attacco dura per un'altra manciata di secondi, durante i quali i tuoi occhi si chiudono e temi il peggio, quando improvvisamente anche le energie del tuo nemico terminano. Perdi 5 punti di Salute.

Boccheggiando, sollevi lo sguardo e cerchi di incamerare quanta più aria è possibile nei tuoi polmoni, mentre il Kel'Dor ha tutto il tempo di riorganizzarsi e passare alla carica. Non hai nemmeno il tempo di riprenderti del tutto che Jundai ti è già addosso: pari un suo fendente, e prosegui il duello.

Qal Jundai

Combattività 24 Salute 12

Questa volta devi combattere fino alla morte. Se vinci, vai al **181**

249

Decidi di lasciare in vita Nemos Hatt, che dopo pochi secondi sviene davanti ai tuoi occhi. Ha perso i sensi, ma riuscirà a sopravvivere. Perquisendolo trovi i seguenti oggetti utili:

Spada Laser di Nemos Hatt (+10 COMB)
5 Crediti
Amuleto dei Whills

La tua curiostà è attirata dal talismano che Nemos indossava al collo. Si tratta dell'Amuleto dei Whills, ed i suoi poteri sono a dir poco strabilianti. Se decidi di prenderlo,

non appena lo indossi un'energia rivitalizzante percorre il tuo corpo stanco ed affaticato, donandogli nuovo vigore: il punteggio massimo di Forza aumenta di 2 punti, ed inoltre recuperi all'istante tutti i punti di Forza.

Decidi di disarmare Nemos, per cui devi scegliere se prendere con te la sua Spada Laser e conservarla tra i tuoi oggetti, oppure distruggerla. Se la tieni, ricordati che non puoi farne uso in combattimento, perché non puoi usare due Spade Laser contemporaneamente.

Liberi i tuoi familiari dalle loro catene, e finalmente puoi riabbracciarli. E' un momento di gioia di breve durata, perché all'appello manca una persona - tua sorella minore Yané. Tu ed Ala parlate a lungo con i vostri genitori e con Karen, e ne approfittate per ricostruire il quadro degli eventi. Scopri che già conoscono la triste verità su tuo zio Shin: lui stesso è venuto su Krant, di persona, a rapire Yané e a lasciare il resto della tua famiglia qui su Krant, nelle mani di Nemos Hatt.

Tornate al villaggio dei Toar, dove finalmente ti concedi una nottata di riposo. Ne hai davvero bisogno, sei stremato dalla fatica: dormi per tutta la notte come un sasso e recuperi ben 5 punti di Salute. Ti risvegli al mattino più affamato che mai: consuma 1 Pasto, altrimenti perdi 3 punti di Salute. Hai portato con te anche Nemos, e gli avete fornito alcune cure. Non vuoi che muoia... almeno non prima di aver risposto alle tue domande.

Vai al **334**

250

Non riesci proprio a venirne a capo! Più ci pensi e più i numeri ti sembrano messi lì per caso, senza una logica apparente. Purtroppo non hai molto tempo per dedicarti all'enigma, perché il Rancor accorcia le distanze e si abbatte contro di te con tutto il suo impeto. Sarà difficile scansare gli artigli lunghi e affilati che cercano di ghermirti, evitare le zanne acuminate e schiumanti di bava verdognola, e soprattutto sopravvivere al suo alito dal fetore intenso e ripugnante: quest'ultima si rivela l'arma più pericolosa, nociva ai tuoi polmoni e capace di stenderti al suolo tra attacchi di tosse e conati di vomito. Uscirne vivi è un'impresa.

Rancor geneticamente modificato

Combattività 26 Salute 50

E' un combattimento che non puoi vincere. Effettua solo 4 scontri, e se dopo il quarto sei ancora vivo, interrompi la lotta e vai al **333**

251

Agendo istintivamente, alzi la tua Spada Laser tenendola ritta di fronte a te. Quando l'ondata di fulmini tonanti si riversa contro di te, scopri con tua grande meraviglia che non ne avverti assolutamente l'impeto. I fulmini della Forza si dirigono tutti verso la lama di luce della tua arma, che come un parafulmine assorbe completamente l'attacco lasciandoti illeso.

Shin ti osserva incredulo con occhi sgranati, quasi rifiutando di accettare ciò che ha appena visto. Tenta una seconda volta di colpirti con il suo attacco, e poi un'altra ancora, ma ogni volta il potere del Lato Oscuro si frange invano contro di te.

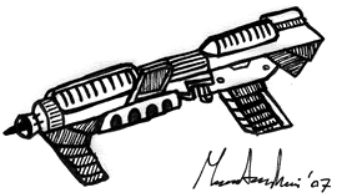
Vai al **432**

252

Il cecchino prende la mira, e attende che il sistema di puntamento del droide diventi vulnerabile. Avrà bisogno di una linea di tiro libera, e dovrai essere tu a procurargliela. Esci allo scoperto, richiamando l'attenzione del droide ragno, tenendo dritta di fronte a te la tua Spada Laser. Ti attendi un fascio di laser, o una raffica di proiettili, ma invece il droide decide di non voltarsi nemmeno e ti spara contro un missile, eiettandolo dalla parte posteriore del suo corpo. Questa non te l'aspettavi: il missile è a ricerca termica, modifica in volo la sua traiettoria e si inarca per colpirti dall'alto, piombando su di te a grande

velocità.

Se hai la Telecinesi, 3 punti di Forza e vuoi usarla per dirigere il missile contro il droide, vai al **76**
Se non hai o non vuoi usare questo potere della Forza, cerca di evitare l'attacco andando al **90**



253

Entri nella stanza luminosa: altro non è che un piccolo ripostiglio. La porta è sigillata, ed è impossibile aprirla sia dall'esterno che dall'interno, a quanto pare. Ci sono un paio di torce che emanano questa fortissima luce bianca che riuscivi ad intravere dalle condutture d'aerazione. La stanza contiene solo un paio di scatoloni cilindrici ed un armadio a muro. Lo apri e scopri che contiene i seguenti oggetti utili:

1 Bacta Tank
1 Granata Elettrica
15 Crediti

Puoi prendere quello che vuoi. Quando hai finito, ritorna nei condotti di aerazione e continua il tuo cammino andando al **142**

254

Non temi il mostro che si staglia imperioso di fronte ai tuoi occhi. Sei disarmato, è vero, non hai con te la tua Spada Laser, ma puoi sempre fare ricorso alla Forza. Senti il potere scorrere tumultuoso dentro di te, ed un misto di emozioni contrastanti attraversarti da capo a piedi. Dirigi i palmi delle tue mani contro l'essere tuo nemico, e mentre un formicolio percuote le tue braccia senti dei vigorosi Fulmini di Forza colpirlo nel mezzo del torace.

Il mostro si ferma, arretra, e resta semi-paralizzato. A quanto pare è particolarmente vulnerabile a questo tipo di danno elettrico. Sembra che non riesca a riprendersi… potrebbe essere un'ottima opportunità per attaccarlo, oppure per fuggire a bordo del sottomarino. Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza.

Se vuoi attaccarlo, vai al **383**
Se vuoi cogliere l'occasione per fuggire a bordo del sottomarino, vai al **92**

Dopo giorni e giorni di attesa, il viaggio volge al termine. Uscite dall'iperspazio ed entrate nell'atmosfera del pianeta Phonos: non è la prima volta che ammiri l'enorme distesa d'acqua di questo pianeta oceanico. Vi dirigete subito verso Essanthia, la più grande delle poche isole-continente emerse sulla superficie del globo, capitale nonché sede del quartier generale della Repubblica; cercate subito di aprire le comunicazioni, ma trovi tutti i canali stranamente occupati. Poi, improvvisamente, un paio di caccia repubblicani sbucano alle vostre spalle, affiancandovi con atteggiamento minaccioso.

"Non deviate dalla rotta attuale. Proseguite a velocità costante. Atterrate sul tetto dell'edificio di fronte a voi. Non fate scherzi o apriamo il fuoco" ti ordina la voce di uno degli ufficiali repubblicani alla guida dei caccia.

"Cosa significa?" chiede tuo fratello.

"Significa che facciamo quello che ci dicono" rispondi ad Ala "anche se non capisco per quale motivo ci hanno accolto così… strano..."

Proseguite il vostro volo a velocità ridotta, sfrecciando nel cielo azzurro sopra Essanthia. La capitale phonosiana è una splendida cittadina circondata da mura alte e possenti, ben protette da numerose truppe e soprattutto da un dispiegamento formidabile di artiglieria pesante. Gli edifici dalla superficie liscia e splendente si susseguono elegantemente sotto il vostro sguardo, sin quando non e-

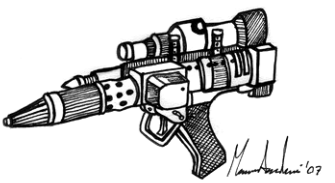
merge un grattacielo più alto degli altri. I caccia repubblicani vi conducono proprio sulla sua sommità, dove trovate un nutrito comitato di benvenuto ad attendervi.

"Cosa accadrà adesso?" si domanda Ala.

"Scendete! Presto!" ordina l'ufficiale repubblicano.

Senza farvi pregare, tu ed Ala atterrate e scendete dall'*Artiglio di Tard*.

Vai al **281**



256

La luce che hai attivato si riflette luminosissima all'interno dell'oscurità totale di questo cunicolo. Sul fondo del corridoio, che continua per una ventina di metri, noti un folto ammasso di insetti di grandi dimensioni: in questa parte del tunnel hanno scavato la loro tana in una parete di pietra. A parte questo non noti alcunché di interessante.

Stai per andartene, quando gli insetti brulicanti si alzano in volo e si dirigono verso di te. Sono sensibili alla luce, che risplende chiarissima nel buio pesto nel quale sono abituati a vivere, ferendo i loro occhi semi-atrofizzati.

Hanno intenzione di eliminarti, e sei costretto a difenderti mentre cerchi di fuggire da questo cunicolo roccioso.

Insetti fotosensibili Phonosyan

Combattività 16 Salute 30

Non è necessario uccidere tutti gli insetti, ti basta effettuare 4 scontri di combattimento, il tempo necessario ad uscire da questa stretta galleria per re-immetterti nel corridoio principale.

Terminato il combattimento, ricorda che hai consumato 1 Carica Campo di Luce e vai al **381**

257

Esamini tutta la stanza, la maggior parte delle armi non possono esservi utili; è soprattutto un deposito di munizioni, questo, e non potete certo caricarvi di roba se volete fuggire velocemente da questa base sottomarina. Trovi i seguenti oggetti interessanti:

2 Detonatori Termici
1 Granata Elettrica
1 Carica Campo di Luce
1 Fune

Puoi prelevare ciò che vuoi. Inoltre, c'è una scatola a forma di parallelepipedo, dalla superficie magnificamente

decorata in oro e altri materiali pregiati. E' di dimensioni abbastanza grandi, ti chiedi cosa potrebbe contenere di interessante… anche Ala sembra molto attratto, e intende aprirla per vedere cosa c'è dentro. Purtroppo è sigillata e non riesci ad aprirla in alcun modo. Osservando con attenzione, noti che c'è una sottile fessura in fondo alla scatola, ma purtroppo non avete la chiave per aprirla… cosa fai?

Se possiedi il Sesto Senso, vai subito al **348**
Se hai la Telecinesi e vuoi usare 3 punti di Forza, per azionare il meccanismo di apertura della serratura, vai al **367**
Altrimenti puoi scegliere se forzare la serratura, andando al **398**
Oppure puoi decidere di ignorare la scatola ed uscire da questa stanza, continuando al **381**

258

Adesso bisogna pensare ai droidi che occupano queste mura. I pochi uomini rimasti sono sufficienti, se ci sei tu alla loro testa. Compiete una vera e propria ecatombe, sfoltite il numero dei vostri nemici a tal punto che i droidi sopravvissuti preferiscono non avvicinarsi, e si dileguano. Il Cancello Orientale è definitivamente sotto il vostro controllo.

Sembra che tu possa fermarti a prendere fiato per un momento. La battaglia infuria senza sosta, ed anche se ci

sono tanti altri settori delle mura da andare a difendere, guardando in basso al di là della fortezza riesci a scorgere per la prima volta la fine del mare di droidi metallici che stanno attaccando la fortezza di Essanthia. Anche le forze dei Separatisti hanno un limite!

Un paio di mezzi corazzati d'assalto sono riusciti ad avvicinarsi al Cancello Orientale: l'armata di Wyrm insiste caparbiamente ad attaccare questo punto della fortezza. Raffiche di colpi pesanti piovono sul Cancello, è un vero e proprio bombardamento che vuole completare l'opera. Vedi un altro ariete magnetoelettrico, trainato da un'altra coppia di creature, farsi strada tra la folla di nemici. La batteria di artiglieria pesante che avete stavolta è insufficiente a fronteggiare la minaccia, e non sai come ve la caverete, quando fortunatamente un piccolo gruppo dei caccia stellari della Repubblica si accorge della gravità della situazione e viene a darvi una mano. Effettuando un volo radente prendono di mira l'ariete e lo distruggono; purtroppo l'impresa gli costa caro, perché un OT-3X non distante ne approfitta per abbatterli con i suoi laser. Sei sicuro che tuo fratello Ala non era alla guida di quei caccia, percepisci ancora la sua presenza nella Forza.

Continua la battaglia andando al **353**

259

Ti butti a terra con rapidità eccezionale: un nugolo di aghi metallici sfila rapidamente al di sopra della tua testa, ma grazie ai tuoi riflessi da Jedi non subisci neanche un graffio. La trappola che hai azionato, però, non aveva te come unico bersaglio: vedi che una grande rete costruita da robuste liane si è improvvisamente alzata da terra, issando tuo fratello Ala verso l'alto ed intrappolandolo senza che possa fare nulla per liberarsi.

Stai per andare a liberarlo, quando una voce richiama la tua attenzione. Nemos Hatt è qui.

Vai al **355**

260

Ti immergi nella confortevole oscurità del corridoio: qui dovresti essere al sicuro, l'imboccatura non è larga a sufficienza per consentire al Rancor di inseguirti. Purtroppo per te il mostro non è dello stesso parere: si rannicchia e cammina accovacciato, continuando a braccarti senza concederti un solo attimo di tregua.

Scrollarsi di dosso questa creatura è più arduo del previsto! Riprendi a correre a tutta forza, e scopri con orrore che il Rancor riesce a tenere il tuo passo. Ti domandi se riuscirai mai a seminarlo. La tua attenzione ad un certo punto è attirata da alcune tubature nelle quali scorre liquido refrigerante: ti salta alla mente che potrebbero esse-

re un buon diversivo per raffreddare i bollenti spiriti del mostro che è dietro di te.

Se hai la Telecinesi, 3 punti di Forza e vuoi usarla per rompere le tubature, vai al **10**
Altrimenti prosegui all'**84**

261

Il rettile sta camminando lentamente davanti ad un grosso pannello che contiene cavi dell'energia elettrica: non poteva capitarti occasione più ghiotta per fare uso dei tuoi poteri. Facendo appello alla Forza, distruggi il pannello e rompi in più punti i cavi che trasportano energia, con effetto dirompente: il sovraccarico dei circuiti origina una serie di poderose scosse elettriche che colpiscono in pieno la creatura.

Senza perdere tempo, Nemos si lancia all'attacco. Il Dun'Xaath si riprende un attimo prima che la Spada Laser del tuo compagno possa infilzarlo, ma tu lo raggiungi subito e cominci a menare fendenti con la tua arma. Il nemico è alle strette, e lotta disperatamente per aprirsi un varco in mezzo a voi due. Anche se ha subito una grave ferita, non sarà facile abbattere questo temibile avversario. Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza.

Prima del combattimento estrai un numero dalla Tabella del Destino: in questo caso 0 = 10. Rappresenta il numero di punti Salute che puoi sottrarre alla lucertola

Dun'Xaath prima che inizi il combattimento: è il danno che ha subito per le scosse elettriche.

Lucertola Dun'Xaath potenziata (ferita)

Combattività 21 Salute 27

Nemos Hatt ti aiuta ed infligge ad ogni turno delle ferite al nemico; sottrai 3 punti di Salute al Dun'Xaath per ogni scontro di combattimento.

Se vinci, vai al **183**

262

Cerchi di evitare l'attacco della lucertola, ed anche Nemos Hatt ti imita. Purtroppo non ci sono molti ripari dietro i quali potete proteggervi, né avete molto spazio a disposizione. Venite praticamente trafitti dalla grandinata di colpi: prima che l'attacco termini, perdi ben 5 punti di Salute.

Finalmente l'immonda creatura si ferma a riprendere fiato. Noti che ha esaurito le sue energie: non riesce più ad emettere ghiaccio! Questo può essere un vantaggio per voi.

Vai al **323**

Al centro di questo livello si diparte verso l'alto il corpo centrale della torre: è una struttura fortificata a forma di cono, che contiene al suo interno una strana scala a chiocciola. Il passaggio è stretto, ma dovete prenderlo, perché è l'unica via praticabile verso l'alto. Guidi il gruppo in testa, come al solito, e salendo le scale di corsa giungi ad uno degli ultimi piani. La sala di controllo è vicina, manca poco ormai.

Uno degli uomini si ferma a farti una domanda: dice che la squadra dispone di poche munizioni, sono state usate quasi interamente nelle battaglie precedenti, ed avete l'esigenza di ispezionare questo piano nella speranza di trovare qualche rifornimento. Comprendi che è necessario trovare altri armamenti e ricariche per i loro folgoratori, così esaminate in fretta e furia le sale che compongono questo piano. Ti imbatti in una stanza protetta da una porta rinforzata in acciaio: provi ad intaccarla con la Spada Laser ma scopri che offre una resistenza insospettabile.

Richiami a te la truppa, e studiate con attenzione questa porta. Potrebbe essere l'ingresso ad un'armeria d'emergenza. L'unico comando per aprire la porta sembrano tre sottili fessure orizzontali disposte al di sotto di uno schermo a cristalli liquidi.

Se hai 3 Tessere Magnetiche numerate, e vuoi inserirle nei fori, devi capire qual è l'ordine giusto in cui posizionarle. Il paragrafo a cui devi andare è un numero costitui-

to dalle 3 cifre incise sulle tessere: devi capire come ordinare le 3 cifre, e andare al paragrafo corrispondente.
Se vuoi lasciare ad un tecnico guastatore, fra i tuoi uomini, il compito di provare a forzare il sistema d'accesso alla stanza, vai al **35**
Se invece decidi di non perdere tempo, e continuare verso la cima della torre senza soste, vai al **324**

264

Credi che sarà molto difficile ottenere una buona linea di tiro verso l'occhio scarlatto del droide, e scarti questo piano. Preferisci fare affidamento sulla forza: con un paio di gesti, ordini ai cloni di eseguire un attacco frontale. Alcuni di loro provvederano a fornirvi una copertura, mentre altri ti seguiranno in questo gesto impavido. Quando dai il segnale, una pioggia di granate viene lanciata contro il droide, che accusa il colpo piegandosi sulle robuste zampe meccaniche, mentre esci allo scoperto a Spada Laser sguainata, lanciandoti contro il nemico senza alcun tentennamento.

Noti che tutti i soldati che si lanciano all'attacco decidono di aprirsi la strada con un lancio di detonatori termici, e dal momento che il droide sembra ricevere danni da que-

sto tipo di attacco, pensi che potresti seguire il loro esempio…

Se hai una Granata Elettrica o un Detonatore Termico, e vuoi farne uso, vai al **435**
Altrimenti vai al **13**

265

Ti concentri nella Forza, escludendo per un momento il fragore della battaglia che divampa tutt'attorno a te, e visualizzi nella tua mente i cubi neri: li puoi sentire vibrare mentre li alzi a decine per volta, gettandoli di sotto - in modo che piovano sulle schiere di droidi che attendono di salire sulle mura - o dirigendoli verso folti gruppi di nemici. Noti la presenza di una formazione particolarmente compatta di droidi, che si sta facendo strada avanzando sulle mura verso una delle batterie di artiglieria pesante, ed è verso di loro che lanci la più grande quantità di cubi neri che ti è possibile.

Ad un certo punto vieni distratto da un improvviso avvertimento: i tuoi sensi ti urlano di metterti al riparo, e ti tuffi sul lato solo un secondo prima che il pericolo si manifesti. Il ronzio dei cubi neri è cresciuto rapidamente, tramutandosi in un rumore fortissimo ed insopportabile, che culmina in una tremenda esplosione: la deflagrazione investe centinaia di droidi e mercenari alieni, liquefacendo all'istante la maggior parte dei nemici separatisti presenti in questo momento sulle mura, e provocando danni

notevoli anche alle torri di assedio e ai droidi che ancora attendevano di lanciarsi all'assalto.

Tiri un sospiro di sollievo: solo pochi soldati della Repubblica, particolarmente sfortunati, sono stati coinvolti nell'esplosione. Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza nell'utilizzo di questo potere.

Vai al **394**

266

Segui la deviazione, anche se ti sembra che così facendo non guadagnerai tempo, e ti chiedi se questa scelta si sia rivelata utile, quando improvvisamente scopri una stanza incustodita molto interessante. Si tratta praticamente di un laboratorio. Ci sono banchi da lavoro, fiale di strane sostanze chimiche, nonché alcuni oggetti che potrebbero esserti utili:

1 Yelter Concentrato (+3 punti di Combattività per la durata di un intero combattimento)
3 Erbe Radak
1 Erba Waynee (efficace contro molti veleni)

Ala esamina con attenzione gli strumenti di cui dispone, e dichiara di essere in grado di utilizzare la sua abilità nel miscelare ingredienti per creare alcuni oggetti che potrebbero esserti utili nel proseguimento dell'avventura.

Impiegando 1 Erba Radak, 1 Bacta Tank ed 1 Erba Grasken, Ala può creare 1 Concentrato di Bacta: è un oggetto

curativo che puoi utilizzare in qualsiasi momento (ma non durante un combattimento), recuperando ben 8 punti di Salute.

Consumando 1 Erba Radak, 1 Ampolla di Cor'ron ed 1 Erba Waynee, Ala può creare 1 Antidoto Cor'dak, efficace contro una grandissima varietà di veleni, ancora più potente ed utile della semplice Erba Waynee.

Utilizzando 1 Erba Radak ed 1 Zanna di Firaxa, Ala può crearti 1 Yelter Concentrato: è un oggetto che puoi utilizzare per aumentare di 3 punti la tua Combattività per la durata di un intero combattimento.

Se non puoi realizzare nessuna delle precedenti combinazioni, o preferisci non farlo, allora puoi semplicemente decidere di tenere con te gli oggetti che hai appena trovato: potrebbero rivelarsi utili anche da soli.

Quando hai finito, prosegui il tuo cammino andando al **285**

267

Ti guardi intorno, indeciso sul da farsi. Non sai da che parte potrebbe trovarsi Ala, e così sei costretto ad esplorare un po' tutta la base sottomarina, sperando che i tuoi sensi ti guidino verso di lui. Il grosso braccio di detenzione nel quale ti trovi è composto in larga parte da celle vuote ed inutilizzate. Ogni tanto incontri una pattuglia di cloni e per non correre rischi inutili la eviti, girando al

largo.

Hai terminato di esplorare questa sezione, quando ti ritrovi di fronte ad un bivio. Ci sono due corridoi all'apparenza identici, entrambi scavati nella roccia nuda e scarsamente illuminati. Ti conducono verso direzioni simili, e devi scegliere quale dei due percorrere.

Se prendi quello di sinistra, vai al **346**
Se scegli quello a destra, vai al **280**

268

Temi che i mostri siano troppo forti: vedi i soldati della Repubblica venire fatti a pezzi sotto i tuoi occhi, e dopo non vorresti essere solo ad eliminare tutte queste orride bestie. Per questo motivo, intervieni nella lotta: ti disponi al fianco dei soldati e prendi a lottare contro il branco di creature, sperando di sterminarne il maggior numero possibile.

Branco di mostri

Combattività 19 Salute 29

Puoi sottrarre 3 punti di Salute ai tuoi nemici ad ogni scontro di combattimento, grazie all'aiuto che ti danno i soldati della Repubblica al tuo fianco.

Se vinci vai al **62**

269

Ti avvicini quanto basta, prendi la mira e lanci la granata contro il generatore del campo di forza. Con grande precisione, centri proprio il macchinario: l'esplosione lo danneggia a tal punto da provocare una reazione a catena. Quando il generatore esplode, anche i droidi di ronda che gli orbitano attorno vengono investiti dall'onda d'urto e lanciati con forza contro le pareti rocciose; l'impatto è talmente violento da distruggerli tutti.

Soddisfatto per come sono andate le cose, ti incammini verso uno dei corridoi che ti condurranno finalmente agli hangar. Ricordati di cancellare dal tuo inventario l'oggetto che hai usato.

Vai al **70**

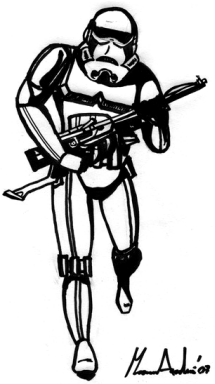
270

L'allarme continua a suonare, ed avanzi con circospezione finché non ti imbatti in una stanza diversa dalle altre. Incuriosito ti infili all'interno, e ti ritrovi in un'ampia sala di comando, dove molti cloni stanno lavorando freneticamente davanti a terminali, monitor e pannelli di controllo. Stanno dirigendo le operazioni in questa zona delle carceri.

Un ufficiale di alto grado ti tempesta subito di domande. Ti chiede da quale braccio della base vieni, chi è il tuo comandante, e vuole un rapporto immediato sulle tue at-

tività.

Se vuoi inventare un falso rapporto, vai al **157**
Se hai l'Influenza Jedi, 3 punti di Forza e vuoi usarla sull'ufficiale, vai al **58**
Se vuoi attaccarlo subito senza troppe cerimonie, vai al **331**



271

Continui imperterrito per la tua strada, sperando di trovare Ala velocemente, prima che i cloni repubblicani trovino te. Senti che la presenza di Ala non si sta facendo più vicina, anzi temi di averlo superato in qualche modo; stai ragionando sul da farsi quando appare una squadra preceduta da un sottufficiale della Repubblica.

Appena ti vedono, ti chiamano a gran voce ordinandoti di stare fermo: le loro intenzioni sono minacciose. Scorgi

subito un movimento sospetto da parte del loro capo, e capisci che stanno aprendo il fuoco su di te. Ti tuffi sul lato, evitando la prima raffica che avrebbe potuto essere letale, mentre i soldati corrono verso di te. Non puoi seminarli - hai una sola alternativa: batterti ed eliminarli il più in fretta possibile, prima che ne sopraggiungano altri.

Squadra di soldati della Repubblica

Combattività 17 Salute 22

Se vinci, vai al **227**

272

Provi quasi un moto di compassione nei confronti di questo nemico. Puoi sentire il conflitto che dilania il suo animo: gli sei superiore, e lui ne è perfettamente consapevole, eppure per un ostinato senso del dovere è intenzionato ad attaccarti e sconfiggerti. Scopri inoltre che questo guerriero ha perso la sua convinzione, la sua determinazione, e la fiducia nei suoi mezzi, dopo le numerose sconfitte che hanno mortificato il suo spirito. Per la prima volta lo vedi per quello che è in realtà: un patetico strumento nelle mani di tuo zio Shin... e quando ripensi al male che ha arrecato la tua famiglia, sei percorso da un fremito e provi solo il desiderio di sbarazzarti di lui una volta per tutte.

"Sei soltanto un debole, Nemos: ecco qual è la verità. Coraggio, fatti sotto, vediamo di cosa sei capace!" lo insulti. La tua provocazione sortisce l'effetto sperato: il tuo rivale lancia il suo grido di battaglia e ti incalza, accecato dall'odio, incapace di ragionare. Sfoderi la Spada Laser e ti prepari a finirlo: farai in modo che questo sia il vostro ultimo duello.

Nemos Hatt

Combattività 19 Salute 20

Non devi ucciderlo, ma solo portare la sua Salute al di sotto degli 8 punti di Salute. Se ci riesci, interrompi il combattimento e vai al **64**

273

Il Capitano ti accompagna nelle strutture mediche del quartier generale. Il numero di feriti in attesa di cure è impressionante: scorgi centinaia di soldati doloranti riversati sui lettini, il lazzaretto è cosparso di macchie di sangue dappertutto, ed i pochi medici corrono da un paziente all'altro per prestare i primi soccorsi.

Dorn ferma uno di loro, gli illustra brevemente la tua situazione, ed il clone con compiti di medico corre subito a prendere alcuni medicinali. Ti rilassi, mentre senti il dolore abbandonare a poco a poco il tuo corpo, lenito dai soccorsi medici. Molte ferite si rimarginano, e ti senti rinvigorito come se ti fossi appena svegliato dopo una lunga e corroborante dormita: recuperi ben 8 punti di Salute.

"Adesso ti senti meglio, scommetto" scherza Dorn, dandoti una pacca sulla spalla "ora credo che tu possa andare."

Vai al **359**

274

Nemos Hatt dirige il suo caccia verso gli hangar posteriori, e ti domandi se non abbia scelto il percorso più lungo per raggiungere il ponte di comando dello Star Reaver. Avete cura di posarvi al lontano dagli sguardi indiscreti dei droidi, intenti a preparare i caccia dell'armata separatista per l'imminente offensiva contro le difese phonosiane, e scendete dal vostro mezzo.

"Ecco fatto. Da qui in poi dovrai procedere da solo, come avevamo stabilito."

"Cosa c'è, Nemos? Noto una certa inquietudine in te. Hai forse... paura?" lo stuzzichi, con tono provocante. Si tratta in realtà di una domanda retorica: Nemos sta tremando come una foglia al pensiero di confrontarsi con Shin.

"Questo non ti riguarda affatto. Addio, Lite: che i nostri cammini possano separarci per sempre."

Osservi Nemos intento a risalire sul suo caccia. Stai per voltargli le spalle ed andare avanti, quando i tuoi sensi ti suggeriscono di comportarti in maniera diversa. Cominci a pensare che questo tuo mortale nemico se la stia cavando troppo a buon mercato: questo assassino non merita di avere salva la vita! E' lui che ha rapito tua sorella Karen rendendola prigioniera di Ballah l'Hutt sul remoto pianeta di Zalorris! E' lui ad aver consegnato i tuoi fratelli Wibo e Speedh nelle mani di Shin, condannandoli ad una morte atroce nel Labirinto di Wyrm! Ed è lui che ha preso come ostaggio il resto della tua famiglia su Krant! Il tuo sangue ribolle all'idea che possa sfuggire impunito agli efferati crimini di cui si è macchiato, e le mani lentamente si chiudono attorno all'elsa della tua Spada Laser.

Se vuoi uccidere Nemos Hatt, vai al **95**
Se preferisci ignorare il tuo istinto omicida e proseguire per la tua strada, vai al **22**

275

Il punto di contatto tra i due fasci di fulmini si sposta lentamente verso di te. Raddoppi le energie, conscio di ciò che può accaderti se dovessi cedere proprio adesso; nonostante i tuoi encomiabili sforzi, però, non riesci a ribaltare la situazione e a poco alla volta il potere di Shin ha il sopravvento. Resisti quel tanto che ti basta per non venire travolto completamente: l'attacco termina con una sonora esplosione che ti getta con forza all'indietro. Il tuo impatto col pavimento è doloroso, ma tutto sommato non subisci alcuna ferita grave: perdi 3 punti di Salute. Poteva andarti decisamente peggio.

Vai al **432**

276

Il duello termina alla pari. Nessuno dei due riesce a prevalere sull'altro: soffochi ed imprechi silenziosamente per il dolore, ma fino all'ultimo istante non rinunci a mollare la presa sul collo del tuo nemico. Proseguite finché le vostre energie non terminano e non manca il fiato ad entrambi: infine crollate al suolo, ansimanti per lo sforzo. Perdi solo 2 punti di Salute.

Boccheggiando, sollevi lo sguardo e cerchi di incamerare quanta più aria è possibile nei tuoi polmoni, e vedi il Kel'Dor fare altrettanto all'altro capo della sala. Sarà infine la vostra abilità nella scherma a decretare il vincitore: vi lanciate l'uno contro l'altro, per l'ultima volta.

Qal Jundai (ferito)

Combattività 21 Salute 8

Questa volta devi combattere fino alla morte. Se vinci, vai al **181**

277

Non ti fidi dell'ascensore, non ti piace l'idea di dividere in due la squadra. Preferisci continuare con tutti i tuoi uomini compatti, e sotto il tuo comando. Attraversate il resto di questo livello della torre, e usate le scale d'emergenza per ascendere ai piani successivi. Soltanto un paio di droidi vi vengono incontro, e non è un problema per voi eliminarli. Uno dei due trasportava con sé una tessera magnetica di forma rettangolare, sulla quale è inciso il numero 8. Se vuoi tenere l'oggetto con te, segnalo come Tessera Magnetica Numero 8.

Salite su per le scale d'emergenza, non senza incontrare ostacoli: altri droidi vi attendono, in alto, ma tu sei alla testa del gruppo, e grazie alla tua Spada Laser puoi re-

spingere contro loro stessi i laser con cui ti attaccano imprudentemente. Liberata la strada, superate un paio di livelli, fino a quando la scala d'emergenza termina conducendovi ad un nuovo piano della torre. Entrate, e dopo pochi secondi vi viene incontro una squadriglia di temibili avversari: sono Droidi Distruttori, celebri per gli scudi deflettori che sono in grado di attivare durante la battaglia - e che costituiscono un'ottima difesa dalle armi laser, inclusa la tua spada.

Uno dei cloni ti lancia un suggerimento al volo: ti raccomanda di utilizzare una granata elettrica, particolarmente efficace contro questo tipo di nemici.

Se vuoi lanciare una Granata Elettrica contro i Droidekas, vai al **199**
Altrimenti, non puoi far altro che combatterli andando al **69**

278

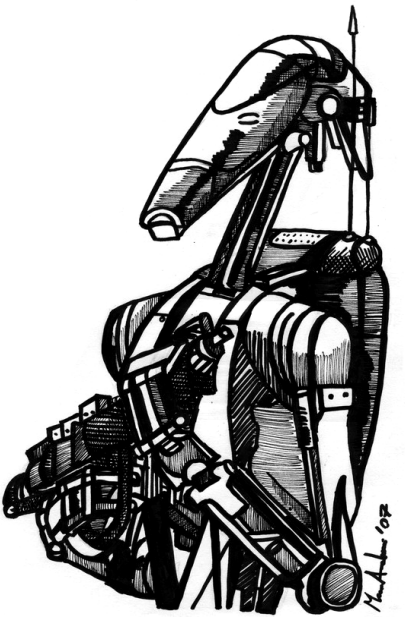
Dovete andare avanti, nonostante la presenza delle torrette laser. Raccomandi prudenza ai tuoi soldati, e vi immergete nell'ampio salone. I cloni cercano ripari, nella loro corsa forsennata verso l'altra estremità dell'enorme stanza, mentre tu avanzi con difficoltà cercando di deflettere i numerosi laser che ti attaccano dall'alto delle colonne. Siete arrivati a metà del vostro tragitto, quando dalla porta spalancata in fondo alla sala emergono decine e decine di droidi. Vi sentite in trappola: sarà arduo sconfiggere

questi nemici, mentre siete incalzati dal fuoco ostile delle torrette. Dai l'ordine di attaccare ai tuoi soldati, e contemporaneamente cerchi di scansare i colpi delle torrette e di raggiungere il gruppo di nemici, in modo da ripararti nella folta schiera di droidi.

Squadra di droidi

Combattività 21 Salute 23

Se vinci, vai al **36**



279

Ti concentri nell'uso della Forza, e i tuoi occhi riescono a scorgere con precisione il vero pericolo che ti attende. Celate con grande cura nelle pareti lucide e splendenti, puoi osservare una serie di cellule fotoelettriche disposte in maniera irregolare. Grazie alle tue capacità riesci a vedere i fasci di luce che tagliano trasversalmente il corridoio: ordini alla squadra di seguire i tuoi passi, imitando i tuoi movimenti alla perfezione. Strisciando, accovacciandoti, saltando, riesci ad evitare con facilità i fasci di luce, passando dall'altra parte senza attivare nessun tipo di trappola. I cloni non hanno problemi a seguirti, e raggiungete senza intoppi le ampie scalinate di pietra bianca che vi condurranno al piano successivo della torre.

Ricorda che hai usato 3 punti di Forza, e vai al **112**

280

Avanzi velocemente nel corridoio. Fortunatamente non incontri ostacoli di alcun genere. Amplifichi i tuoi sensi, e ti poni in ascolto, ma qui di Ala non c'è traccia. Tuttavia a mano a mano che ti addentri nelle carceri, senti che ti stai avvicinando: se tuo fratello non si trova in questa zona, allora significa che è stato imprigionato nella successiva.

Con il cuore pieno di speranza, procedi spedito e vai al **426**

281 *(fig. 3)*

Scendendo dalla vostra nave, vi trovate di fronte ad un folto gruppo di soldati repubblicani. Oltre una quarantina di cloni vi aspettano, con le armi imbracciate e puntate minacciosamente contro di voi, mentre una figura diversa dalle altre emerge dalle fila di soldati e si staglia di fronte a voi.

"Mani in alto e bene in vista, Coldlancer, siete circondati. I miei soldati provvederanno a disarmarvi."

E' il Cavaliere Jedi Qal Jundai in persona a parlarvi. Puoi vedere il suo volto dalla pelle arancione e dalle fattezze tipiche della razza di alieni Kel'Dor cui appartiene, ricoperto da una maschera che gli consente di proteggere gli occhi e le narici sensibili all'ossigeno. Avvolto nelle sue vesti da Jedi, avanza con passo sicuro e si pronuncia con tono autoritario. Non riesci a capire, però, che cosa sta succedendo.

"Tu, Jedi" dice Jundai rivolto a te, con una punta di sarcasmo sulla parola Jedi "non tentare nessuno scherzo. Posate a terra tutti i vostri equipaggiamenti e non vi accadrà nulla di male."

"Jundai, ho un messaggio importante da riferirte! Sono appena tornato dal pianeta Wyrm, dove era scomparsa la nave che trasportava mio zio Shin! Ho scoperto delle cose di importanza vitale, c'è un'intera legione dell'esercito separatista che…" provi a spiegare, mentre i soldati si avvicinano e cominciano a perquisirti.

(fig. 3) Oltre una quarantina di cloni vi aspettano, con le armi imbracciate e puntate minacciosamente contro di voi

"Non mi interessa nulla di ciò che stai per dire, Coldlancer. Siete pregati di seguire le guardie in silenzio."

Uno dei soldati si sta avvicinando alla tua Spada Laser… mentre un altro sta adocchiando l'Holocron che porti con te… Ala ti guarda e sai bene cosa vuole suggerirti di fare: vorrebbe fare resistenza all'arresto, ma è una follia, i soldati sono troppo numerosi e c'è anche un Cavaliere Jedi con loro. Cosa vuoi fare?

Se vuoi fare resistenza all'arresto, sguainando l'arma e lanciandoti in combattimento, vai al **39**

Se invece vuoi restare calmo mentre vieni disarmato, vai al **228**

282

Sei arrivato alla fine del corridoio. Entri in un vasto atrio, e capisci di essere arrivato nella parte centrale del quartier generale. Hai percorso pochi metri nel nuovo corridoio, quando scorgi la presenza di un ostacolo davanti a te. Una delle condutture dell'aria - che in questo tratto sono scoperte - si è danneggiata, ed una grande quantità di fumo tossico ha ostruito il passaggio. Una densa nube scura del gas velenoso ricopre un largo tratto di corridoio.

"Come passiamo dall'altra parte adesso?" ti domanda Ala.

"Devo trovare un modo per fermare il flusso di questo gas velenoso. Forse c'è qualche comando, dall'altra parte" pensi ad alta voce.

"Perfetto… tutto sta nell'arrivare dall'altra parte, allora…"
Se hai un Respiratore, e vuoi usarlo per attraversare indenne la coltre di fumo tossico che ti sbarra il passaggio, vai al **350**
Se hai la Guarigione, ed almeno il grado di Cavaliere, e vuoi usare 3 punti di Forza per oltrepassare la nube di fumo sfruttando la tua capacità di controllare il respiro, vai al **241**
Se hai l'Agilità Jedi, e vuoi usare 3 punti di Forza per correre dall'altra parte, attraversando il corridoio più velocemente che puoi, vai al **51**
Altrimenti, tu ed Ala dovete lanciarvi di corsa attraverso il corridoio sperando di ricevere meno danni possibili: vai al **343**

283

Non ti fermi, e continui ad abbattere droidi. Sei l'unico baluardo che impedisce all'armata di Wyrm di dilagare nella cittadella interna di Essanthia, e vuoi batterti con valore. Solo quando oramai è troppo tardi ti accorgi che un piccolo missile viene sparato dal corpo centrale del droide-ragno, che non ha fatto altro che puntarti per tutto questo tempo, dirigendosi proprio contro di te!

Ti tuffi sul lato, anche se non sei veloce abbastanza da evi-

tare che la testata corregga la sua traiettoria: è equipaggiata con sensori termici che seguono i movimenti del bersaglio! Per fortuna un gruppo di droidi si trova fra te ed il missile, e viene colpito andando in frantumi. Tuttavia sei vicino al punto d'impatto e non puoi evitare di venire investito dall'esplosione, che ti spedisce molti metri più avanti a ruzzolare in malo modo per terra: perdi 3 punti di Salute.

Capisci che se vuoi fermare quest'invasione, o anche solo rallentarla, devi necessariamente confrontarti con questo potente nemico. Saggi l'aria con la lama della tua Spada Laser, ti avvicini camminando a zig-zag per evitare le raffiche di colpi e con indomito ardore ti lanci all'assalto.

Droide-ragno avanzato

Combattività 26 Salute 30

Puoi decidere di abbandonare il combattimento in qualsiasi momento, dopo il primo scontro (l'unico che sei obbligato ad affrontare). Inoltre, se in uno scontro riesci ad estrarre uno zero dalla Tabella del Destino, interrompi subito il combattimento perché hai centrato il punto debole del nemico.

Se hai estratto uno 0, vai al **171**
Se fuggi, vai al **342**
Se vinci, vai al **410**

284

Complimenti, Lite Coldlancer! Hai inserito le 3 schede magnetiche nell'ordine corretto! Le 3 cifre incise su di esse erano 2 - 4 - 8 e le hai posizionate nella giusta sequenza: 2 - 8 - 4.

La porta si apre, a rivelare un grande deposito di armi, munizioni, granate, ed oggetti di varia natura. I tuoi soldati prendono tutto ciò di cui hanno bisogno, equipaggiandosi al meglio per affrontare la prossima battaglia; in particolare fanno incetta di granate e detonatori. Anche tu puoi decidere di prendere per te alcuni oggetti dalla seguente lista:

1 Detonatore Termico
1 Granata Elettrica
1 Bacta Tank
20 Folgoratori

Senza perdere nemmeno un secondo oltre il necessario, uscite dal deposito e vi dirigete verso il prossimo piano della torre.

Vai al **287**

285

Sei giunto quasi al termine di questo corridoio principale, come scopri guardandoti avanti. Continuate a camminare, intenzionati a non fermarvi a guardare nessuna delle porte chiuse e blindate che spuntano numerose nella parte finale della via. Quando mancano pochi metri alla fine, però, scoprite che il corridoio svolta a sinistra in un bivio, e che di fronte a voi la via si restringe e prosegue in un sentiero scarsamente illuminato che continua in rettilineo per un bel tratto, prima di svoltare anch'esso sulla sinistra.

Se segui il corridoio principale fino alla fine, svoltando subito a sinistra, vai al **282**
Se vuoi continuare avanti, seguendo questo corridoio poco illuminato, vai dritto al **456**

286

Chiudi gli occhi e per qualche istante escludi tutto ciò che si trova intorno a te, concentrandoti solo sul tuo arto danneggiato e sulla Forza. Lentamente senti un caldo e piacevole formicolio partire dalla spalla e diffondersi in tutto il braccio, sino alla punta delle dita. Quando il processo termina, ti accorgi che il tuo braccio non è più paralizzato. Provi a muoverlo, e ti accorgi di averne recuperato

completamente l'uso!

Cancella la condizione *braccio congelato* e recupera i 4 punti di Combattività persi. Ricorda che hai usato 4 punti di Forza.

Vai al **231**

287

Non è sufficiente. Il tuo attacco termina, e Qal Jundai ritorna in posizione di guardia con la sua spada. Sembra comunque abbastanza scosso, e cerca di riprendersi. Non hai voglia di aspettare le sue mosse e sei ancora una volta tu a prendere l'iniziativa: gli salti addosso e lo incalzi, con una serie di fendenti della tua Spada Laser. Il tuo avversario è alle strette.

Qal Jundai

Combattività 24 Salute 12

Questa volta devi combattere fino alla morte. Se vinci, vai al **181**

288

L'Holocron acconsente a narrarti la storia di Wyrm. La figura narrante si tramuta in un Wyrmen - uno degli alieni nativi del pianeta, dalla pelle bianca e lattiginosa e l'a-

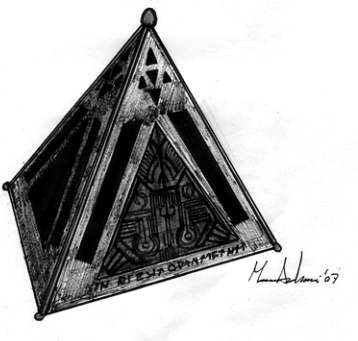
spetto vagamente umanoide - che inizia con tono solenne il lungo racconto. Dall'Holocron sgorga un fiume di immagini mutevoli, che danzano davanti ai tuoi occhi animate di vita propria: scorgi paesaggi splendidi e rigogliosi, abitati da una civiltà pacifica ed industriosa, amante delle arti e rispettosa della natura. Per lungo tempo ti viene descritta quanto fosse evoluta e fiorente il popolo dei Wyrmen, prima dell'arrivo di Darth Xargon e del suo Holocron.

Improvvisamente il tono della narrazione si fa fosco e tenebroso: lunghe ombre si stendono sugli scenari idilliaci, che si trasformano a poco a poco in orrende paludi infestate da creature immonde. Vedi i Wyrmen tratti in schiavitù, le loro città rase al suolo e sulle loro macerie venire edificate fortezze, complessi militari, accademie in cui accoliti del Lato Oscuro si allenano agli ordini del nuovo oscuro signore di Wyrm.

Il racconto dura ore intere, e ti perdi nel flusso continuo della narrazione di centinaia di sanguinose battaglie combattute tra Wyrm ed i sistemi vicini, delle alterne fortune di guerra, ed infine del confronto con l'antica Repubblica che fu letale al malvagio Xargon. Wyrm andò incontro ad una rapida decadenza, e dopo la sua morte l'anima dell'oscuro Sith trovò rifugio nell'Holocron, nascosto nelle remote profondità della fortezza nella quale lo hai ritrovato, in attesa di essere risvegliato e sorgere a nuova vita.

Adesso conosci ogni dettaglio sulla storia di Wyrm.

Se vuoi chiedere all'Holocron di raccontarti la sua storia, e la storia di Darth Xargon, vai al **191**
Se vuoi cercare di apprendere qualche nuovo potere del Lato Oscuro, vai al **134**
Se vuoi esplorare la sezione dedicata all'apprendimento di nuove tecniche di combattimento con la spada, vai al **347**
Se vuoi concludere definitivamente il tuo esame dell'Holocron, continua il viaggio iperspaziale verso Phonos andando al **255**



289

Congratulazioni, Lite Coldlancer! Hai risolto correttamente l'enigma! La sequenza di numeri consiste in una successione decrescente di quadrati di numeri dispari, e tu hai inserito quello mancante!

Le porte dell'ascensore si aprono e ti infili immediatamente all'interno. Vedi le porte chiudersi pochi secondi prima che il Rancor si abbatta con furia contro di esse di-

struggendole con i suoi poderosi artigli. Ce l'hai fatta! Attraversi velocemente i vari piani dell'incrociatore separatista, e tiri un sospiro di sollievo mentre senti l'urlo di rabbia e frustrazione della mastodontica creatura rimbombare molti metri più in basso.

Vai al **218**

290

Il condotto in alcuni tratti si restringe al punto da permetterti di passare a stento. Finalmente giungi ad una sezione che ti permette di muoverti più velocemente, e percepisci chiaramente di starti avvicinando a Qal Jundai. Una piccola sezione alternativa di condotto si diparte alla tua destra, percorre pochi metri e poi termina in un vicolo cieco, in fondo al quale però c'è una grata metallica che potresti facilmente rimuovere. Cerchi di dare un'occhiata da lontano, e vedi una pioggia di luce bianca provenire da uno stanzino all'apparenza deserto.

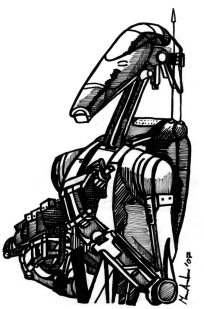
Se vuoi rimuovere la grata e dare un'occhiata nello stanzino, vai al **253**
Se preferisci ignorarla e continuare diritto, vai al **142**

291

Avresti voluto evitare questo spargimento di sangue, e redimere tuo zio; ma purtroppo è impossibile. Anche in punto di morte, i suoi unici pensieri sono rivolti alla ricerca del potere, all'Holocron e a Darth Xargon. Sei profondamente addolorato per lui: la sua anima è condannata ad un'eternità di sofferenze e di tormenti, sospesa tra la vita e la morte, senza potersi ricongiungere serenamente con la Forza... tale è il destino di chi intraprende la via del Lato Oscuro, una volta abbandonata la vita terrena.

Tra le pieghe delle vesti di tuo zio, emerge l'Holocron di Wyrm, l'oggetto maledetto che ha dato inizio a questa spirale di eventi nefasti. Hai già provato a distruggerlo, ed hai scoperto che il potere di Darth Xargon lo protegge. E' pericoloso abbandonare quest'oggetto: per il momento, è molto più sicuro che tu lo prenda con te; penserai in seguito ad un modo per neutralizzarlo e renderlo del tutto inoffensivo.

Vai al **147**



292

Vi immettete in questo corridoio, ed avanzate velocemente. Ad un certo punto senti il rumore di una larga porta che si apre di fronte a voi: vi riparate all'interno di un piccolo spiazzale, giusto in tempo per non farvi notare dalla pattuglia di soldati che esce. Ti affacci per dare una cauta occhiata, e scopri che non si tratta di cloni della Repubblica: sono un piccolo gruppo di droidi dell'esercito separatista, e stanno trasportando un carrello ricolmo di munizioni, armi, ed altri oggetti.

Ti domandi che cosa ci facciano dei droidi separatisti, nel cuore di una base della Repubblica, e non sai come sia possibile. La tua attenzione comunque si concentra sul carrello: sembra pieno di oggetti interessanti, ed è scortato soltanto da pochi droidi…

Se vuoi attaccare la pattuglia di droidi, vai al **125**
Se vuoi lasciarli passare, e proseguire lungo il corridoio indisturbato, continua al **285**

293

Vi tuffate nella penombra che avvolge questo corridoio, e ne seguite le svolte tortuose avanzando come al solito a passo spedito. Il corridoio si fa sempre più stretto, e ad un certo punto senti dei preoccupanti squittii venirti incontro. Una nuvola nera di strani animali, simili a piccoli pipistrelli volanti, vi viene incontro. Speri che passino oltre senza darvi fastidio, ed invece siete proprio voi il loro ber-

saglio: i piccoli esserini tentano di piantare i loro denti nelle vostre carni, a quanto pare il vostro sangue costituirebbe per loro un gradito nutrimento.

"Avanti, togliamoceli di torno alla svelta, Lite!" ti incita Ala, sparando a tutta forza contro di loro.

Pipistrelli vampiri

Combattività 14 Salute 22

Puoi togliere 3 punti di Salute al tuo nemico ad ogni scontro di combattimento, grazie all'aiuto di Ala durante la battaglia.

Se vinci, e non perdi nemmeno 1 punto di Salute in tutto il combattimento, vai al **168**
Se vinci, ma i nemici ti hanno tolto almeno 1 punto di Salute, vai al **243**

294

Hai avuto ragione dei pestiferi droidi volanti. Temi che ce ne siano altri, sparsi per tutta la base, al tuo inseguimento. Devi muoverti in fretta: ripercorri all'indietro l'intero corridoio, maledicendo la malasorte, e ti ritrovi al punto di partenza. Se vuoi continuare l'esplorazione della base devi scegliere una via tra il corridoio principale, che pullula di soldati ma che viaggia al centro della zona carceraria nella quale desideri entrare, ed il corridoio esterno che sembra

meno sorvegliato e più vicino alla posizione di tuo fratello Ala.

Se prendi il corridoio principale, vai al **67**
Se preferisci la via più esterna, vai al **399**

295

Concludi il combattimento trapassando da parte a parte l'ultimo dei Droidi Distruttori, che esplode nel momento stesso in cui ritrati la tua arma dal suo corpo metallico. Hai finalmente eliminato la squadra di droidi che controllava questa zona delle mura, e questo dà modo ai cloni sopravvissuti di riprendere il controllo della batteria d'artiglieria pesante e andare ad aiutare i loro compagni sulle mura vicine.

Impartisci ordini ai tuoi soldati, che li eseguono diligentemente e senza battere ciglio. Guardando da una delle feritoie, balza agli occhi uno dei mezzi pesanti dell'armata nemica: è un OT-3X, una delle macchine da guerra che hai visto sul pianeta Wyrm, prodotte direttamente dal popolo di sudditi del nuovo Darth Xargon - cioè tuo zio Shin Coldlancer - ed è terribilmente vicino a questo bastione. Sta facendo fuoco proprio contro di voi: potrebbe

essere una priorità abbatterlo. Al tempo stesso, però, noti che una formazione compatta di creature volanti sta trasportando un nutrito gruppo di mercenari Trandoshani verso di voi. I tuoi uomini attendono istruzioni: devi decidere contro cosa devono indirizzare i propri cannoni, quale delle due minacce merita la precedenza.

Se vuoi dirgli di sparare contro l'OT-3X, e ci pensi tu ad affrontare i Trandoshani, vai al **370**
Se vuoi ordinare di sparare un colpo nel mezzo della formazione delle creature volanti, in modo da ucciderle o disperderle, prima di concentrarsi contro l'OT-3X in prossimità, vai al **91**

296

Fai ricorso a tutta l'agilità di cui disponi per evitare i colpi sparati dal Dun'Xaath. Nemos Hatt comprende le tue intenzioni e ti imita. Cercate di saltare da una parte all'altra, proteggendovi dietro i pochi ripari che avete a disposizione, e sfruttando al meglio il poco spazio entro in quale i vostri movimenti sono costretti: nonostante tutti i vostri sforzi, però, non potete evitare che la grandinata di proiettili di ghiaccio vi arrechi qualche danno marginale. Te la cavi con pochi danni e qualche livido: perdi solo 2

punti di Salute per l'attacco.

Finalmente l'immonda creatura si ferma a riprendere fiato. Noti che ha esaurito le sue energie: non riesce più ad emettere ghiaccio! Questo può essere un vantaggio per voi.

Vai al **323**

297

Nella tua mente riemerge con vigore il ricordo del mastodontico Rancor che hai incontrato nelle caverne del sistema Kemboo II. Non è stato affatto facile sbarazzarsi di quell'enorme essere dalle forme tozze e ripugnanti, e sarà ancora più arduo uscire vivi dall'incontro con la creatura che ti trovi di fronte. Si tratta di un Rancor diverso dal solito: è più alto, più muscoloso, ed in alcuni punti la sua pelle brilla di uno strano colore fosforescente. Il suo alito caldo e nauseabondo forma dense volute dal colore verdastro, che escono dalle sue fauci simili ad un getto continuo di vapore.

La creatura spalanca le sue mascelle in un assordante ruggito. Devi decidere in fretta che cosa fare: non c'è un solo istante di tempo da perdere.

Se fuggi dalla sala, imboccando di corsa l'unica uscita disponibile, vai al **316**
Se hai un Detonatore Termico o una Granata Elettrica, e vuoi usarla contro il Rancor cercando di colpirlo in un

punto vulnerabile, vai al **357**
Se hai lo Strangolamento Sith, almeno 3 punti di Forza e vuoi farne uso, vai al **41**
Se hai la Fulminazione Sith, almeno 3 punti di Forza e vuoi utilizzarla contro questo nemico, vai al **96**

298

Capisci che sarà molto difficile redimere Shin. Oramai si è spinto troppo in là, lungo il pernicioso e buio sentiero che lo ha condotto alla rovina e al degrado della propria anima.

"Hai lasciato che questo oscuro signore di nome Darth Xargon prendesse il sopravvento. Ti sei fatto attrarre dalle sue lusinghe di potere, e forse non hai nemmeno capito fino in fondo qual è il suo vero scopo. Ti sta usando. Sei diventato un vuoto strumento di morte e distruzione, hai scatenato una guerra e ucciso civili innocenti, ma quel che è peggio - e che mi fa tremare di sdegno - è che la tua furia omicida non ha risparmiato nemmeno i tuoi parenti

più cari. Shin Coldlancer è morto... e di fronte a me adesso non vedo niente più che un nemico."

"Così sia, Lite. Sei stato un allievo eccezionale. E' un vero peccato che la tua visione della Forza sia così ristretta. Ho cercato di rimuovere tutti i vincoli che ti tenevano ancorato alla debole filosofia del Lato Chiaro della Forza, ma evidentemente ho fallito. Se non vuoi combattere al mio fianco... forse tua sorella lo farà."

Vai al **317**

299

Proseguite velocemente, ed usando la massima accortezza. Adesso che sapete che la base è controllata dai droidi, la vostra prudenza è raddoppiata. Dietro ogni svolta del corridoio, dietro ogni porta che aprite, dietro ogni ingresso che varcate potrebbe nascondersi un'insidia. Se verrete catturati, sai bene qual è il destino che vi aspetta - diventare prigionieri di Shin, che è al comando delle truppe separatiste che stanno invadendo Phonos. E l'idea non ti alletta.

Senti la Forza scorrere in te, puoi avvertire distintamente la presenza di Qal Jundai e persino dell'Holocron pulsante di energia: non sono lontani. Ad un certo punto, passi di sfuggita di fronte ad una stanza usata come cella di prigionia, dalla quale senti provenire una voce fioca. Incuriosito, ti affacci, e dietro una grata metallica trovi un uffi-

ciale della Repubblica. Dal colore dei suoi gradi diresti che si tratta di un Capitano dell'esercito, ha ancora l'armatura addosso ma è privo dell'elmo. L'uomo non ha il caratteristico volto comune a tutti i cloni della Repubblica: è di carnagione chiara, capelli scuri, ed anche se fisicamente stremato riconosci un fiero portamento nei lineamenti del suo viso. L'ufficiale alza lo sguardo e mormora qualcosa. Riesci a percepire distintamente la parola *Coldlancer*... a quanto pare ti ha riconosciuto.

"Lite, andiamo via!" ti incita Ala.

"Aspetta, voglio capire cosa sta dicendo" dici, accostando l'orecchio alle sbarre e pregando tuo fratello di rimanere in silenzio.

"Coldlancer… liberami… posso aiutarti… i Separatisti… stanno per… invadere… Phonos…" riesce a mormorare a malapena.

Se vuoi liberare questo Capitano dell'esercito repubblicano, vai al **393**
Se preferisci ignorarlo, ed avanzare per conto tuo, vai al **118**

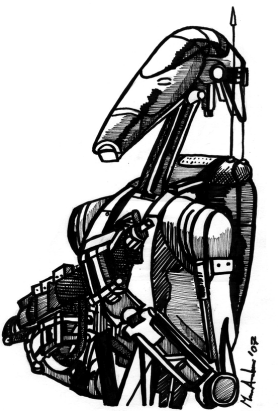
300

Ti concentri e richiami a te la Forza: dirigi tutti i tuoi sforzi contro la figura del mostro, e origini una poderosa spinta telecinetica che ha l'effetto di scaraventare con violenza l'immonda creatura contro una distante parete. Il

mostro risente del danno, e ci mette alcuni secondi per riprendersi. Nel frattempo ricorda che hai consumato ben 5 punti di Forza per questo attacco.

Nemos Hatt ha il tempo di riprendersi, ma non potrà fare molto per aiutarti: è sprovvisto dell'uso di entrambi gli arti superiori e ciò lo rende praticamente inerme.

Vai al **198**



301

Immerso nel fragore e nella carneficina, dirigi i tuoi colpi dappertutto intorno a te, falciando droidi a decine, con la stessa facilità con cui mieteresti spighe di grano mature con la tua Spada Laser. Il loro numero è inalcolabile, sfugge ad ogni tentativo di quantificazione: si è formata una zona vuota tutt'intorno a te, dove i droidi non rie-

scono a guadagnare nemmeno un millimetro di terreno nella loro avanzata, travolti dalla tua furia in battaglia. Un comandante droide si accorge di questo fatto, e devia tutta la sua attenzione contro di te: vieni sommerso da un numero talmente spaventoso di nemici, che ti ritrovi a combattere completamente isolato dal resto dei soldati della Repubblica.

Ondata di droidi

Combattività 20 Salute 30

Se vinci, vai al **173**

302

Ti opponi alla Fulminazione Sith usando la stessa arma: vuoi dimostrare a tuo zio che non gli sei inferiore, quindi anche tu fai appello al potere del Lato Oscuro. Nel momento in cui i due fasci crepitanti di elettricità si incontrano, la forte tensione scuote l'aria creando il vuoto attorno a voi: ogni oggetto nelle vicinanze viene gettato lontano con forza, e ti si rizzano i capelli sul capo quando Shin decide di intensificare i propri sforzi per spazzarti via. Devi resistere a tutti i costi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. A tale numero aggiungi 1 se sei Padawan, 2 se sei Cavaliere, 3 se sei Maestro. Puoi aggiungere inoltre 1 per ogni punto di

Forza supplementare che scegli di impiegare per vincere il duello.

Se il numero va da 0 a 4, vai al **146**
Se va da 5 a 8, vai al **275**
Se va da 9 in su, vai al **211**

303

Con un'abile mossa, Shin ti coglie di sorpresa ed apre un varco nella tua guardia. Ricorrendo alla Forza, tuo zio ti strappa la Spada Laser dalle mani e la manda a sbattere in un angolo lontano della sala. Cerchi di recuperarla, ma non ne hai il tempo: Shin ti incalza con una successione di attacchi che non ti lasciano neanche un istante per riorganizzarti. Riuscirai a riprendere la tua spada solo dopo aver sistemato il tuo avversario.

Shin Coldlancer

Combattività 28 Salute *

La Salute è lo stesso identico punteggio di cui hai preso nota. Ricorda che hai perso la tua Spada Laser e dunque

sei disarmato. Se hai un'altra Spada Laser funzionante puoi utilizzarla, sfruttandone il bonus di 10 punti di Combattività. Non puoi usare nessun altro tipo di arma (ricorrere ad un Folgoratore contro questo genere di avversario, ad esempio, sarebbe pura follia).

Combatti finché la Salute del tuo avversario non scende al di sotto dei 20 punti; dopodiché sospendi il combattimento e vai al **94**

304

C'è un modo semplice per centrare il tuo obiettivo: usare la Forza. Ti concentri, visualizzando nella tua mente l'enorme macigno che fa parte del soffitto roccioso, e lo smuovi lentamente, strappandolo dalla roccia viva cui appartiene. Quando vinci la sua resistenza - il che ti costa un grande sforzo di concentrazione - il masso precipita rovinosamente sul macchinario e sui droidi, travolgendoli. Un'ampia sezione del soffitto crolla, seppellendo completamente i tuoi nemici e al tempo stesso demolendo il generatore del campo di forza.

Soddisfatto per come sono andate le cose, ti incammini verso uno dei corridoi che ti condurranno finalmente agli hangar. Ricorda che hai usato 5 punti di Forza.

Vai al **70**

305

Proseguendo lungo l'enorme corridoio senza sosta, notate le tracce di battaglie che si sono consumate non molto tempo fa: vedi corpi di cloni della Repubblica squartati a terra, orrendamente sfregiati, e parzialmente divorati.

"Questi sono i chiari segnali del fatto che le bestie che hai liberato sono arrivate fin qui, Lite. E la cosa non mi piace, a dire la verità" commenta Ala.

"Potrebbe essere vantaggiosa per noi, invece: se i soldati sono impegnati a combattere contro le creature, per noi è meglio" concludi.

Ad un certo punto il corridoio si divide in due. Due rami si immergono nella semi-oscurità: uno dei due, a sinistra, corre diritto per molti e molti metri di fronte a voi, l'altro sulla vostra destra si perde in una lunga serie di curve tortuose che vi impediscono di vedere oltre. Quale via prendete?

Se prendi il tunnel di sinistra, vai al **193**
Se scegli quello di destra, vai al **293**

306

Ti concentri e usi la Forza sui soldati che ti stanno conducendo: la loro mente è debole e facilmente influenzabile. Li convinci a trasportarti in una normale cella protetta da sbarre di ferro, e non hanno particolari difficoltà ad ubbidirti, persuase di stare svolgendo il loro compito. Una volta richiuso, prima che si allontanino troppo usando la Forza sfili il grosso paio di chiavi ad uno dei cloni che ti hanno segregato. Ricorda che hai consumato 4 punti di Forza.

Ti muovi con circospezione, ma un paio di soldati di ronda notano immediatamente la tua presenza: li attacchi in maniera repentina, per evitare che possano dare l'allarme, evitando le prime raffiche di blaster e impegnandoli subito in una lotta a corpo a corpo. Sei disarmato, ma puoi riuscire ad avere ragione di questi avversari.

Soldati della Repubblica

Combattività 13 Salute 16

Se vinci il combattimento, vai al **442**

307

Ti fermi per un attimo a meditare sulla Forza, e non occorre molto tempo prima che una scena si formi nitidamente davanti ai tuoi occhi. Puoi percepire il dolore e la

sofferenza causate dal passaggio di Shin e di Nemos Hatt, e li vedi impartire ai droidi l'ordine di attaccare il villaggio e fare prigioniera la tua famiglia. La visione prosegue: Shin costringe tua sorella minore Yané a seguirlo a bordo della sua nave, mentre Nemos conduce il resto della tua famiglia all'interno della foresta.

Infine la visione della Forza svanisce. Rimanendo concentrato, riesci a percepire la presenza dei tuoi genitori e di tua sorella Karen all'interno della giungla, accanto all'oscura figura di Nemos Hatt. Nessuna traccia, invece, di Shin e Yané.

Vai al **443**

308

Ti dirigi verso l'ampia sala, che per tua fortuna trovi deserta. Continui a camminare e superi molti corridoi senza incontrare ostacoli. La totale assenza di sentinelle e pattuglie ti sembra strana, è stato tutto troppo facile sino ad ora... finché i tuoi sensi non ti mettono sull'attenti.

Sei giunto al termine del corridoio, e stai per mettere piede in una vasta sala circolare. Procedi con la massima cautela e circospezione, ma appena ti sporgi per controllare se ci sia qualcuno, accade qualcosa che riesce a coglierti di sorpresa.

Se hai il Sesto Senso, vai al **46**
Altrimenti vai al **246**

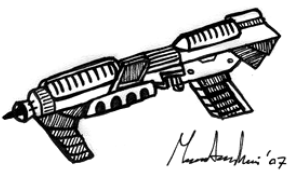
309

Prendi uno slancio deciso e salti verso il generatore, aiutandoti con le tue capacità nell'uso della Forza: spicchi un balzo che ti consenta di andare a colpire con precisione uno dei pochi punti vulnerabili, in prossimità del delicatissimo nucleo del generatore: estrai la Spada Laser e la affondi con decisione, causando un danno profondo. Crepitanti scintille elettriche ti annunciano che la pesante apparecchiatura sta per saltare in aria: nel frattempo ti ritrovi a precipitare verso il basso in caduta libera.

Come se ciò non bastasse, l'esplosione del generatore provoca un violento spostamento d'aria che ti proietta con maggior forza verso il basso. Il tuo scontro con il pavimento è durissimo: rotoli su un fianco per cercare di attutire la violenza dell'impatto, ma il danno è notevole e perdi ben 4 punti di Salute.

Ti rialzi malconcio e dolorante, e noti che il campo di forza è svanito e la strada per raggiungere tua sorella Yané in fondo alla sala ora è libera.

Se segui il Lato Chiaro della Forza, vai al **9**
Se invece segui il Lato Oscuro, vai al **97**



310

Il vostro duello a distanza ravvicinata viene interrotto dal provvidenziale intervento di Nemos Hatt: attendendo il momento giusto, riesce a conficcare la sua spada nel corpo della creatura, che ruggendo per il dolore si allontana a grandi balzi. Avanzate lentamente, attenti a non scoprire il fianco, mentre il Dun'Xaath salta da una parte all'altra e vi lancia una serie di sguardi furiosi.

Nel frattempo, ti tasti il braccio indolenzito ed ancora paralizzato... e ti domandi se puoi fare qualcosa per recuperarne l'uso.

Se sei un Maestro, possiedi la Guarigione e vuoi usare 4 punti di Forza per guarire istantaneamente il tuo braccio, vai al **286**
Altrimenti, continua al **231**

311

L'attacco di Qal Jundai è destinato ad infrangersi contro le tue difese. Ti concentri sulla Forza, e lentamente senti allentarsi la stretta attorno al tuo collo. Il tuo nemico impreca e moltiplica i suoi sforzi, ma è tutto inutile, non riesce ad avere la meglio su di te in nessun modo, ed impre-

cando contro di te sfodera la Spada Laser e si avvicina per il duello a corpo a corpo. Sarà infine la vostra abilità nella scherma a decretare il vincitore: vi lanciate l'uno contro l'altro, per l'ultima volta.

Qal Jundai

Combattività 24 Salute 12

Questa volta devi combattere fino alla morte. Se vinci, vai al **181**

312

Segui la deviazione, e scopri un corridoio che corre parallelo a quello che hai appena lasciato. Sembra che così facendo non guadagnerai tempo, e ti chiedi se questa scelta si sia rivelata utile, quando improvvisamente scopri una stanza incustodita molto interessante. Si tratta praticamente di un laboratorio. Ci sono banchi da lavoro, fiale di strane sostanze chimiche, nonché alcuni oggetti che potrebbero esserti utili:

1 Ampolla di Cor'ron
3 Erbe Radak
1 Erba Grasken (+2 punti di Salute se consumata assieme ad un Pasto quando ti viene chiesto di mangiare)

Ala esamina con attenzione gli strumenti di cui dispone, e

dichiara di essere in grado di utilizzare la sua abilità nel miscelare ingredienti per creare alcuni oggetti che potrebbero esserti utili nel proseguimento dell'avventura.

Impiegando 1 Erba Radak, 1 Bacta Tank ed 1 Erba Grasken, Ala può creare 1 Concentrato di Bacta: è un oggetto curativo che puoi utilizzare in qualsiasi momento (ma non durante un combattimento), recuperando ben 8 punti di Salute.

Consumando 1 Erba Radak, 1 Ampolla di Cor'ron ed 1 Erba Waynee, Ala può creare 1 Antidoto Cor'dak, efficace contro una grandissima varietà di veleni, ancora più potente ed utile della semplice Erba Waynee.

Utilizzando 1 Erba Radak ed 1 Zanna di Firaxa, Ala può crearti 1 Yelter Concentrato: è un oggetto che puoi utilizzare per aumentare di 3 punti la tua Combattività per la durata di un intero combattimento.

Se non puoi realizzare nessuna delle precedenti combinazioni, o preferisci non farlo, allora puoi semplicemente decidere di tenere con te gli oggetti che hai appena trovato: potrebbero rivelarsi utili anche da soli.

Quando hai finito, prosegui il tuo cammino andando al **282**

313

Purtroppo i tuoi poteri mentali non sono abbastanza forti. Il mostro scuote la testa, ed urla di rabbia: è intenzionato a farti a pezzi, il tuo tentativo di manipolazione lo ha reso ancora più furioso. Devi pensare a cosa fare e trovare un'altra soluzione. Ricorda che i punti di Forza sono stati consumati, anche se l'utilizzo del tuo potere non è andato a buon fine.

Se vuoi voltare le spalle alla creatura, ed entrare nel sottomarino, sperando che i soldati la trattengano a sufficienza, vai al **166**

Se vuoi lanciare un Detonatore Termico contro il mostro, nella speranza di danneggiarlo, vai al **119**

Se vuoi attaccarlo usando invece una Granata Elettrica, vai al **5**

Se non vuoi o non puoi usare questi oggetti e questi poteri della Forza, e vuoi affrontare il mostro, allora ti attende un combattimento frontale: vai al **425**

314

Questa è l'occasione giusta per utilizzare l'Esplosivo al Plastico che hai conservato per tutto questo tempo. Valuti lo spessore della parete di roccia e la potenza dell'esplosivo, e credi che hai ottime probabilità di successo. Lo applichi sulla nuda pietra, ti allontani e osservi l'esplosione sgretolare la roccia e crearti un bel passaggio che ti consente di aggirare il campo di forza.

Cancella l'Esplosivo al Plastico dal tuo inventario. Sei riuscito a superare anche quest'ostacolo: tu ed Ala vi infilate nel cunicolo e passate agevolmente dall'altra parte, dirigendovi subito verso gli hangar.

Vai al **70**

315

Non sai da dove sia uscito, ma uno dei mezzi volanti che la Repubblica utilizza per spostare truppe di fanteria improvvisamente spunta di fronte a voi: lo puoi vedere attraverso le alte vetrate della sala comandi della Torre Nord, nella quale ti trovi. Il pilota fa cenno di spostarvi, e vi allontanante, mentre con i suoi laser provvede a frantumare le grandi lastre di vetro, aprendovi la via per l'esterno.

"Presto! Salite!"

"Ma… come facevate a sapere… chi vi ha mandato?" chiedi al soldato, ancora incredulo.

"Il Capitano Garmin ci ha detto di recuperarvi non appena avreste attivato i generatori della Torre Nord! Siamo arrivati in tempo, signore?" ti domanda con deferenza.

"Ma certamente!" rispondi, saltando a bordo senza perdere tempo.

Saluti i tuoi uomini: è necessario che rimangano nella sala dei comandi a proteggerla e non possono seguirti. Folate d'aria ti sferzano il volto, mentre il mezzo di trasporto si dirige al massimo della velocità verso l'epicentro di tutta la battaglia - il Cancello Orientale. A mano a mano che ti avvicini allo scontro, puoi sentire le urla dei soldati che muoiono, puoi percepire l'odore acre ed intenso del metallo fuso delle carcasse dei droidi e del sangue dei caduti; scene di morte e follia ti riempiono gli occhi, ed il cuore batte così forte da sfondarti il petto.

Quando siete abbastanza vicini al teatro dello scontro, una squadra di droidi assaltatori sparano alcuni razzi antiaerei contro di voi: il pilota tenta la manovra evasiva, ma uno dei missili colpisce il mezzo di trasporto, che perde quota rapidamente. Piuttosto che rimanere qui a schiantarti contro il primo dei palazzi della cittadella di Essanthia, cogli il momento migliore per lanciarti e piombare dritto nelle schiere dei droidi che cercano di guadagnare terreno. Con la Spada Laser ti apri un varco in mezzo a loro, riducendo ad ogni passo la distanza che ti separa dal Cancello Orientale.

I droidi hanno abbandonato le mura, ed adesso che i clo-

ni le hanno riconquistate, possono darvi una mano a difendere il cancello: sparando dall'alto, colpiscono i droidi alle spalle. I nemici adesso si ritrovano sotto un micidiale fuoco incrociato, e cadono a centinaia. Cominci a pensare che ce la potete fare, forse vincerete questa battaglia… ma non hai ancora fatto i conti con una vecchia conoscenza, arrivata con l'intento di rovinare tutti i tuoi piani.

Vai al **63**

316

Le tue percezioni ti forniscono alcune importanti informazioni. Stai fronteggiando un Rancor modificato geneticamente; è frutto di strani esperimenti condotti su Wyrm, e puoi sentire il Lato Oscuro della Forza scorrere vigoroso dentro le sue vene. Si tratta di un mostro creato innaturalmente da tuo zio Shin usando il potere di Darth Xargon, e capisci che cercare di usare i tuoi poteri del Lato Oscuro contro di lei si risolverebbe molto probabilmente in un inutile sperpero di energie.

Se fuggi dalla sala, imboccando di corsa l'unica uscita disponibile, vai al **357**
Se hai un Detonatore Termico o una Granata Elettrica, e

vuoi usarla contro il Rancor cercando di colpirlo in un punto vulnerabile, vai al **41**
Se hai lo Strangolamento Sith, almeno 3 punti di Forza e vuoi farne uso, vai al **96**
Se hai la Fulminazione Sith, almeno 3 punti di Forza e vuoi utilizzarla contro questo nemico, vai al **117**

317

Il tuo maestro sfodera le sue due Spade Laser. E' una tecnica che ha già usato contro di te nel vostro duello su Wyrm: si narra che sia un'evoluzione dello Jar'Kai, stile di combattimento a spade gemelle sviluppato in un angolo remoto della galassia. La prima spada è quella che ha sempre usato, sin da quando apparteneva all'Ordine Jedi; la seconda, dotata di una lama rossa, è invece l'arma brandita secoli or sono da Darth Xargon. Pensi che è sorprendente come le due spade riflettano le due anime dello stesso individuo: l'una rappresenta Shin, il vecchio Maestro Jedi, mentre l'altra rappresenta Xargon, l'antico Signore dei Sith.

Sguaini la tua arma, ed una battaglia terrificante ha inizio: nipote contro zio, apprendista contro maestro, Coldlancer contro Coldlancer.

Shin Coldlancer

Combattività 28 Salute 40

Se in qualsiasi momento, durante il combattimento, ti capita di estrarre un 1 dalla Tabella del Destino, prendi nota del punteggio di Salute del tuo nemico (perché ne avrai bisogno) e vai al **303**

Combatti finché la Salute del tuo avversario non scende al di sotto dei 20 punti; dopodiché sospendi il combattimento e vai al **182**

318

Sei fortunato! Il tuo colpo va a segno: con tempismo perfetto, premi il grilletto una frazione di secondo prima che il sistema di puntamento del droide si riveli vulnerabile… ed il proiettile penetra in profondità nel grande occhio scarlatto del droide ragno. La grossa macchina da guerra si ferma, come paralizzata, e ne approfitti per sparare un secondo ed un terzo colpo. Vedi una serie di scintille elettriche avvolgere il corpo della grossa macchina da guerra, mentre questa si accascia su un lato ed esplode. La detonazione è violenta quanto improvvisa, ma non ti fai cogliere impreparato, tuffandoti subito dietro le casse dalle quali il cecchino ha fatto fuoco.

Il nemico è stato eliminato in maniera definitiva tra le urla di esultanza dei soldati; il suo corpo robotico giace a terra inanimato.

Vai al **128**

319

Ti fermi di scatto: c'è un pericolo imminente! Ti guardi intorno, all'inizio non capisci di cosa si tratta; ma poi i tuoi sensi ti avvisano che pochi metri più avanti ci sono due mine anti-uomo nascoste sotto il pavimento. Sono mine a sensore di calore, esploderanno se soltanto vi avvicinate. Ma purtroppo questa è l'unica via che potete seguire… dovete per forza andare avanti, in un modo o nell'altro, e dovrete farlo superando il suolo minato, non c'è scelta.

Se hai l'Agilità Jedi, 3 punti di Forza, e vuoi usarla per provare a superare a grandissima velocità le mine a sensore di calore, vai al **38**
Se non ce l'hai, non hai scelta: devi provare a superarle lo stesso con la tua agilità, andando al **349**

320

Ti immergi nella Forza, e meditando profondamente riesci a sentire sempre più vicina la presenza di Ala. Capisci che è qui, in questa base subacquea, non molto lontano da te, eppure non sei in grado di localizzarlo con precisione. L'unica cosa di cui sei sicuro è che Ala si trova da qualche parte alla tua destra. Scarti tutti i sentieri e i cor-

ridoi che ti portano in direzione opposta, e prendi ad esaminare tutte le possibili vie utili.

Ricorda che hai usato 3 punti di Forza.

Vai al **426**

321

L'artificiere applica alcuni pacchi di esplosivo al plastico, disponendoli in posizioni strategiche sulla superficie del portone. Dopodiché, lavorando con velocità e precisione, collega le cariche ad un timer, ed innesca l'esplosione. Il resto della squadra non sta a guardare: due paia di uomini si dispiegano sui lati della porta, un altro paio si piazza di fronte con le armi puntate verso la porta, mentre il resto si allarga preparandosi per un'azione veloce. Decidi di farti indietro e rimanere da parte ad osservarli.

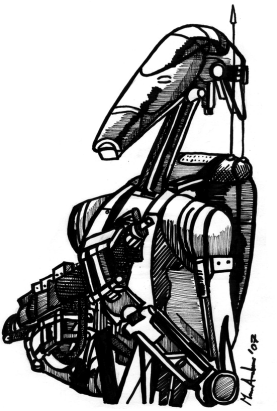
Quando la carica esplosiva viene fatta brillare, il portone si apre immediatamente: i gruppi di soldati disposti di fianco alla porta lanciano delle granate all'interno della stanza, gli altri schierati frontalmente aprono subito il fuoco. I cloni fanno irruzione all'interno, e tu li segui di corsa. Con tua sorpresa, scopri che un nutrito gruppo di droidi vi attendeva al varco dall'altro lato, con l'intento di coglierv di sorpresa - ma siete stati voi ad anticiparli. Metà della forza nemica viene spazzata via in pochi secondi, e mentre si riorganizzano ti immergi nella mischia, affondando la lama della tua Spada Laser nei corpi dei nemici

che vanamente provano ad opporre resistenza.

Gruppo di droidi

Combattività 19 Salute 22

Se vinci, vai al **220**



322

La tua Spada Laser volteggia nell'aria, e con precisione straordinaria colpisce il generatore in uno dei pochi punti vulnerabili in prossimità del suo delicatissimo nucleo. La lama di luce si conficca per intero al suo interno, ed una serie di crepitanti scintille elettriche ti annunciano che il generatore sta per esplodere! Ti aggrappi con forza all'impalcatura per resistere allo spostamento d'aria causato

dall'esplosione, e mentre i frammenti della pesante apparecchiatura cadono verso il basso, richiami a te la spada: stringi la sua elsa saldamente nelle mani ed inizi una rapida discesa dall'impalcatura.

Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza.

Se segui il Lato Chiaro, vai al **9**
Altrimenti prosegui al **97**

323

Devi scegliere velocemente in che modo attaccare il Dun'Xaath: è un momento favorevole e non devi lasciartelo scappare. Nemos Hatt ti guarda, ed attende che tu prenda una decisione. Tieni conto del fatto che puoi anche contare sul suo aiuto.

Se hai un Detonatore Termico, o una Granata Elettrica, e vuoi lanciarla contro il Dun'Xaath, vai al **389**
Se hai l'Agilità Jedi e 3 punti di Forza, e vuoi usarla per piombare il più rapidamente addosso al nemico per coglierlo di sorpresa, vai al **65**
Se hai la Telecinesi, 3 punti di Forza e vuoi usarla per forzare un pannello elettrico che si trova alle spalle della lucertola proprio in questo momento, allo scopo di arrecarle danno, vai al **261**
Altrimenti, se non hai nessuno di questi oggetti o poteri, oppure preferisci non farne uso, puoi attaccarlo in un normale scontro a corpo a corpo andando al **417**

324

Anche se i tuoi soldati sono a corto di munizioni, siete obbligati a proseguire. Sai bene che ogni secondo è prezioso, e ti sembra già troppo il tempo che hai sprecato. Salite su per le scale a chiocciola, e giungete finalmente all'ultimo piano della fortezza. Sbucate in un corridoio largo ed alto: puoi osservare l'imponenza delle mura con cui è stata realizzata la Torre Nord, che la rendono un forte assolutamente imprendibile dall'esterno. La strada per la sala dei comandi è purtroppo bloccata da una dozzina di superdroidi da battaglia. Questi robot dalla forma umanoide, e dal poderoso volume di fuoco, distendono il loro braccio verso di voi, e prendono a sparare. I loro colpi sono dannatamente precisi, e mietono subito un paio di vittime tra le fila dei tuoi cloni, prima che abbiano il tempo di reagire. Sarà una battaglia difficile, soprattutto a causa dello scarsissimo aiuto che puoi ricevere dai tuoi uomini: appena esauriranno le munizioni, ti ritroverai praticamente da solo in questa battaglia.

Super-droidi da battaglia

Combattività 24 Salute 26

Se vinci, vai al **48**

325

Trascorri il viaggio verso Phonos riposandoti e preparandoti per l'irruzione: non sarà facile aprirvi una strada all'interno dello *Star Reaver*. Quando infine uscite dall'iperspazio, senti un fremito nella Forza, mentre davanti ai tuoi occhi si apre uno spettacolo grandioso e terribile: puoi vedere centinaia di astronavi separatiste, di tutte le forme e dimensioni, stringere d'assedio il pianeta oceanico di Phonos, preparandosi per l'assalto finale. Tra non molto il pianeta subirà un nuovo e poderoso attacco, probabilmente più forte di quello che siete riusciti a malapena a rintuzzare. In mezzo alle numerose navi da guerra il tuo sguardo attento scorge immediatamente l'incrociatore di Shin, e senza esitare vi dirigete dritti verso i suoi hangar.

Nemos Hatt apre le comunicazioni, e chiede di poter salire a bordo. I droidi dell'equipaggio rispondono affermativamente: tutto sta andando liscio.

Se possiedi la Percezione Jedi, vai al **12**
Altrimenti continua al **100**

326

Il tecnico guastatore si mette all'opera, usando la strumentazione informatica di cui dispone. Sembra che sia in grado di intercettare il segnale che controlla queste torrette laser, e dopo alcuni minuti di intenso lavoro, annuncia di essere riuscito nel suo intento: ha preso il controllo del sistema di difesa di questo piano della torre!

Ti complimenti con lui, ed avanzate nel salone senza problemi. Quando giungete al centro della sala, dalla porta spalancata dritta di fronte a voi emergono decine di droidi dei Separatisti. Sguaini la Spada Laser, deflettendo i loro laser, mentre i cloni si dispongono dietro di te e iniziano a sterminare i nemici con i propri colpi accurati e precisi. Il guastastore capisce la situazione e coglie al volo l'occasione di dirigere le torrette laser contro i droidi: questo renderà molto più facile la battaglia.

Squadra di droidi

Combattività Salute 23

Se vinci, vai al **163**

327

Urli ordini a tutti i cloni della Repubblica, e li vedi eseguirli con prontezza eccellente: in pochi attimi i soldati si dileguano, ritirandosi e lasciando terreno per l'avanzata ai droidi ed ai mercenari alieni, che non perdono l'occasione per avventarsi con foga contro i Repubblicani in ritirata. Cerchi riparo dietro uno dei bastioni, nel frattempo il rumore emesso dai cubi neri è cresciuto fino a diventare insopportabile. I tuoi sensi ti avvisano del pericolo imminente, e ti tuffi in avanti giusto in tempo per metterti in salvo.

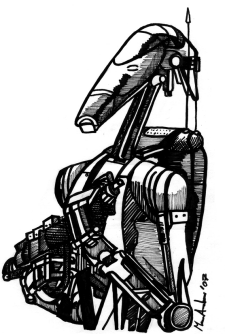
I cubi neri esplodono tutti nel medesimo istante, con eccezionale potenza, provocando morti a centinaia tra i Separatisti. Vedi brandelli dei corpi degli alieni mercenari volare da una parte all'altra, osservi gruppi interi di droidi che si liquefanno in pochi secondi perché investiti in pieno dall'esplosione; anche qualche clone della Repubblica, più sfortunato degli altri, viene coinvolto nel tremendo e fragoroso boato, riportando gravi ferite.

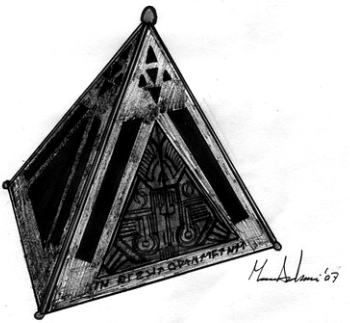
Ne sei uscito illeso, e ti sei appena rialzato da terra, quando una squadra di droidi si lancia alla carica contro di te: sguainando la Spada Laser fai in tempo a deflettere la prima raffica di blaster, e attendi che i tuoi nemici si facciano sotto.

Gruppo di droidi

Combattività 18 Salute 25

Se vinci, vai al **394**





328

Il tuo obiettivo principale è quello di recuperare la tua Spada Laser, ma da qui i tuoi poteri non ti permettono di richiamare a tè l'arma usando la Forza. Attendi un'occasione propizia per avvicinarti senza farti scoprire. Cerchi di cogliere l'istante giusto, ma aspetti troppo tempo ed accade ciò che temevi: Qal Jundai si accorge della tua presenza. L'ologramma di Shin diviene tremolante, e puoi sentire la voce infuriata di tuo zio che lancia ordini al Kel'Dor. Non puoi vedere dietro la sua maschera, ma senti che sta puntando su di te i suoi occhi con una espressione carica di odio.

"E' Lite! E' fuggito! Qal, è pericoloso affrontarlo! Devi fuggire con l'Holocron, non puoi rischiare di perderlo!" grida la proiezione olografica di tuo zio, ma Qal Jundai non gli dà ascolto, accecato da sentimenti frenetici e violenti: puoi sentirli scorrere con impeto nel suo animo, mediante la Forza, mentre sguaina la sua Spada Laser e si dirige di

corsa contro di te. "Attendevo da parecchio tempo questo momento, Lite Coldlancer" ti sfida Qal Jundai "Non vedevo l'ora di poterti ridurre a brandelli dinanzi agli occhi del mio nuovo maestro!"

La tua unica speranza è quella di evitare i suoi affondi, e recuperare la tua Spada Laser, disarmato come sei non puoi batterlo. Devi attendere un'occasione propizia per sfilargliela dalla cintura.

Qal Jundai

Combattività 24 Salute 35

Il combattimento dura solo 2 scontri. Dopodiché, se sei ancora vivo, vai al **382**

329

Procedete lungo il corridoio principale, e la fortuna continua ad assistervi: non noti alcun soldato nei dintorni. L'assenza di guardie ti suona alquanto strana, ma sei ben lieto di poterne approfittare. Questo lunghissimo corridoio rettilineo collega quest'ala dell'edificio alla zona centrale, dove probabilmente potrai trovare Qal Jundai, e ti me-

ravigli che sia all'apparenza privo di protezione.

Hai percorso un buon tratto, quando noti un corridoio secondario che si diparte da quello principale. Sembra dirigersi ad ovest, ed all'apparenza è deserto. Non sai dove ti potrà condurre.

Se continui lungo il corridoio principale, vai al **132**
Se ti immetti nel corridoio secondario, vai al **364**

330

Non temi il mostro che si staglia imperioso di fronte ai tuoi occhi. Sei disarmato, è vero, non hai con te la tua Spada Laser, ma puoi sempre fare ricorso alla Forza. Senti il potere scorrere tumultuoso dentro di te, ed un misto di emozioni contrastanti attraversarti da capo a piedi. Dirigi la mano contro il collo della creatura, e provi a stringerlo con forza: senti una strana resistenza, e capisci che non sarà facile strozzare questo essere mostruoso.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Devi impiegare almeno 3 punti di Forza. Per ogni punto di Forza in più che decidi di impiegare, puoi aggiungere 1 al numero che hai estratto. Inoltre se sei un Padawan puoi aggiungere 1. Se invece sei un Cavaliere, aggiungi 2. Se hai il grado di Maestro, aggiungi 3.

Se il numero va da 0 a 8, vai al **37**
Se va da 9 in su, vai al **240**

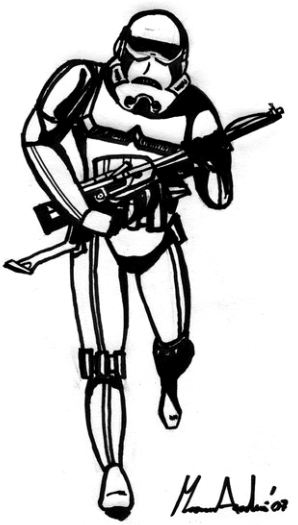
331

Preferisci non sprecare il tuo tempo in chiacchiere, e attacchi in primo luogo l'ufficiale: sei rapido e letale, lo finisci prima che possa accorgersi cosa sta accadendo. Gli altri soldati presenti nella stanza però non se ne stanno con le mani in mano, e rispondono repentinamente al tuo attacco. Devi sconfiggerli tutti.

Squadra di soldati della Repubblica

Combattività 15 Salute 17

Se vinci, vai al **177**



332

Puoi sentire che all'interno di Nemos Hatt è in atto un contrasto. Il suo animo cinico e spietato ha subito numerose sconfitte, e per la prima volta nella sua vita lo divora il dubbio di aver scelto la strada sbagliata: la via dell'odio e della disperazione.

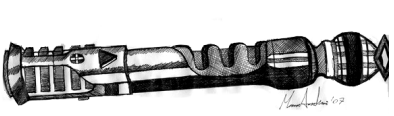
"Nemos, avverto il conflitto che dilania il tuo animo. Non devi per forza cedere all'impeto dell'ira, non sei obbligato a combattermi. Getta la tua arma, e abbandona il sentiero del Lato Oscuro!"

Per un attimo di breve durata, Nemos riflette sulle tue parole: hai quasi l'impressione che stia per darti ascolto, quando lancia il solito grido di battaglia e si butta all'assalto. Sfoderi la tua Spada Laser e ti prepari allo scontro: dovrai sconfiggerlo ancora una volta.

Nemos Hatt

Combattività 19 Salute 20

Non devi ucciderlo, ma solo portare la sua Salute al di sotto degli 8 punti di Salute. Se ci riesci, interrompi il duello e vai al **64**



333

Il Rancor ti concede un attimo di tregua: si allontana tremante per le ferite subite, ed impressionato dalla tua eccezionale e strenua resistenza. Approfitti della pausa per riprovare ad azionare il meccanismo dell'ascensore: ancora una volta la sequenza numerica te ne impedisce l'utilizzo, e vedendoti ormai spacciato, decidi di tentare una carta arrischiata. Affondi la Spada Laser nel pannello di controllo fino all'elsa, nella speranza di causare un corto circuito in qualche modo. Inaspettatamente lo stratagemma ha successo: le porte dell'ascensore si aprono e prontamente ti infili all'interno, senza perdere un solo istante!

Vedi le porte chiudersi pochi secondi prima che il Rancor si abbatta con furia contro di esse distruggendole con i suoi poderosi artigli. Ce l'hai fatta! Attraversi velocemente i vari piani dell'incrociatore separatista, e tiri un sospiro di sollievo mentre senti l'urlo di rabbia e frustrazione della mastodontica creatura rimbombare molti metri più in basso.

Vai al **218**

334

Quando Nemos Hatt rinviene, si rende immediatamente conto di essere disarmato, e si ritrova con la lama luminosa della tua Spada Laser piantata contro la sua faccia in un eloquente gesto di minaccia.

"Adesso tu mi svelerai dove si trova mia sorella e come posso salvarla, altrimenti morirai."

Nemos capisce che fai sul serio, e decide di collaborare, dietro la promessa che lo lascerai in vita.

"Perché hai deciso di tradire Shin?" gli domandi, innanzitutto.

"Perché non ha mai creduto in me, nemmeno per un attimo. E perché ho scoperto che tu sei un guerriero migliore. Ecco qual è l'unico motivo per cui ti offro il mio aiuto: desidero la morte di Shin con tutto me stesso, e soltanto tu sei in grado di realizzare il mio desiderio."

"Parla, allora, e spiegami come arrivare da lui."

"E' presto detto. Dovrai salire a bordo del mio caccia, ed entrare a bordo dello *Star Reaver*, la sua nave madre. In questo momento la sua flotta sta orbitando attorno al sistema di Phonos per preparare l'assalto finale, in attesa degli ultimi rinforzi provenienti da Wyrm. Dovrai superare il blocco dei caccia e raggiungere uno degli hangar."

"Come faccio a fidarmi di te?" gli chiedi.

"Devi fidarti! Ci tengo alla vita, e non vedo perché dovrei mentirti nella situazione in cui mi trovo."

Ci rifletti sopra, ed in effetti le parole del tuo nemico sembrano dire il vero. Ciò nonostante, hai imparato che fidarsi è bene ma non fidarsi è meglio ancora... è meglio che Nemos venga assieme a te.

"Tu mi accompagnerai, e mi aiuterai a superare il blocco navale attorno allo Star Reaver. E se scopro che hai cercato di farmi cadere in una trappola, sappi che te ne pentirai molto amaramente, Nemos!"

Il tuo nemico accetta a malincuore di accompagnarti, ed insieme vi preparate per la partenza. Hai poco tempo a disposizione per salutare la tua famiglia. Non vuoi che rimangano in questo pericoloso settore di galassia, infestato dalle armate di Shin: vi reincontrerete su un remoto pianeta di nome Rinn, collocato ai margini dell'Orlo Esterno, che costituirà un tranquillo rifugio per voi Coldlancer.

Sali sul caccia assieme a Nemos, abbandonate l'atmosfera di Krant ed effettuate il salto nell'iperspazio, diretti verso Phonos. Vai al **68**

335

Espandendo le tue percezioni, mediti sulla Forza e cerchi di osservare gli avvenimenti futuri. Lentamente le immagini si compongono nella tua mente, e puoi vedere con relativa certezza che non ti succederà nulla di male se decidi di attendere un paio d'ore. Non percepisci alcuna minaccia imminente su di te, ed inoltre senti che al mo-

mento tua sorella Yané non corre alcun pericolo immediato - ed è questa la cosa più importante.

Se ti fermi a riposare e a recuperare l'uso del braccio, vai al **428**
Se preferisci continuare, vai al **29**

336

Scortato da decine e decine di cloni, fai il tuo ingresso nel sottomarino che si inabissa velocemente nelle acque di Phonos. Quando la vostra imbarcazione si arresta, i soldati ti alzano di peso e ti scaraventano fuori dal mezzo. Alzi gli occhi e scopri di essere stato trasportato in un'immensa base sottomarina: ti trovi in un enorme molo subacqueo, ricavato all'interno di una struttura artificiale scavata nella viva roccia del fondale oceanico phonosiano.

"Queste sono le carceri sottomarine di Phonos" esclama un ufficiale della Repubblica "ed è qui che rimarrai per il momento. Portatelo nelle celle d'isolamento" conclude, rivolto ai suoi uomini.

Mentre vieni condotto per i corridoi della base, tutti scavati nella roccia e realizzati in un materiale sintetico di colore bianco scintillante, pensi ad un modo per liberarti: devi provarci adesso o mai più, se ti chiudono in una cella d'isolamento non potrai fuggire. Ci sono una quindicina di soldati attorno a te, e sei completamente disarmato… devi trovare una soluzione, ed alla svelta.

Se possiedi l'Influenza Jedi e vuoi usare 4 punti di Forza per convincere i soldati a condurti in un'altra cella, dalla quale magari è molto più facile fuggire, vai al **306**
Se hai lo Strangolamento Sith, 5 punti di Forza ed il grado di Maestro, e vuoi farne uso per uccidere velocemente tutti i soldati che ti stanno trascinando per i corridoi delle carceri, vai al **135**
Se hai la Fulminazione Sith, 5 punti di Forza ed il grado di Cavaliere (o superiore), e vuoi usarla per uccidere il maggior numero possibile di soldati che ti tengono prigioniero, vai al **380**
Altrimenti, hai una sola alternativa: tentare di liberarti e sconfiggere l'intera truppa in combattimento, andando al **19**

337

Hai solo un modo per distruggere questo tremendo ariete magnetoelettrico: devi prendere il controllo di una delle batterie di cannoni presenti sulle vicine mura e sparare contro questo macchinario d'assedio. Purtroppo i soldati della Repubblica che difendono il Cancello sono troppo impegnati a combattere contro l'orda di droidi che li sta schiacciando, l'unica possibilità che hai è quella di aiutarli nella loro battaglia.

Ti lanci con foga in combattimento: sei l'unico che attacca la lunga colonna di droidi da dietro. Inizialmente ti ignorano, poi quando si rendono conto che stai avanzando

con facilità trapassando i loro corpi con la tua Spada Laser come se fossero burro caldo dedicano le loro attenzioni a te. Devi riuscire a passare dall'altra parte, concedendo un po' di spazio libero e di tempo ai cloni repubblicani.

Orda di droidi

Combattività 21 Salute 30

Se vinci, vai al **423**

338

Ordini ai soldati di avanzare, mentre esci allo scoperto ed attiri il fuoco nemico. La maggior parte dei cannoni ti prende come bersaglio, e devi concentrarti intensamente per riuscire a difenderti dal grande volume di fuoco che si abbatte sulla tua persona. Il tuo piano ha successo: i soldati riescono a continuare senza problemi, riparandosi di tanto in tanto dietro alcune sezioni delle mura, arrivando intatti alla base della torre. Adesso puoi metterti al riparo: osservi i tuoi uomini che applicano dell'esplosivo al plastico al grosso portone blindato, facendolo detonare ed entrando nella torre. Devi raggiungerli.

Se hai l'Agilità Jedi e 3 punti di Forza, e vuoi usarla per raggiungere di corsa l'ingresso alla Torre Nord, vai al **120** Altrimenti spera di essere abbastanza veloce e fortunato, andando al **458**

339

Scegli di fare da solo. I soldati si ritirano in disparte, ad osservarti mentre immergi la tua Spada Laser al centro del grande portone d'acciaio. Lentamente giri l'elsa dell'arma, aspettando che il pannello dei comandi si surriscaldi: è un lavoro lento e stancante, che richiede pazienza. Il portone è rinforzato, e sembra che si tratti di una particolare lega anti-laser, che non è capace di impedire al quadro comandi di farsi rovente - ma può allungare notevolmente i tempi necessari affinché questo avvenga.

Quando alla fine la parte centrale della porta inizia a sciogliersi, il portone cede; lo spingi, spalancando l'apertura, e ti trovi di fronte ad un folto gruppo di droidi che ti accoglie a laser spiegati. Defletti i loro colpi, ma non riesci a fermarli tutti: sui tuoi uomini piove una raffica di laser che miete anche delle vittime. Purtroppo i droidi vi attendevano al varco, ed hanno colto il momento giusto per aprire il fuoco. Cerchi di guidare i tuoi soldati all'attacco, avanzando lentamente e affrontando i nemici in combattimento a corpo a corpo.

Gruppo di droidi

Combattività 21 Salute 26

Se vinci, vai al **72**

340

Il tempo scorre, ogni secondo perso può rivelarsi di importanza vitale. Devi trovare un modo per superare questo campo di forza. Riflettendo sul da farsi, arrivi ben presto alla conclusione che l'unica soluzione è distruggere il generatore. L'oggetto di forma sferica si trova al centro del soffitto, sopra la tua testa, e non è facilmente raggiungibile. Devi formulare un piano d'azione.

Potresti usare la Telecinesi per distruggere quell'enorme oggetto, anche se ciò richiede uno sforzo notevole. Altrimenti l'unico modo per raggiungerlo è quello di arrampicarti su una delle impalcature metalliche disposte ai lati della sala.

Se hai la Telecinesi, almeno 3 punti di Forza, vuoi farne uso e segui il Lato Chiaro della Forza, vai al **450**
Se hai la Telecinesi, almeno 3 punti di Forza, vuoi usarla e segui il Lato Oscuro della Forza, vai al **405**
Se hai lo Strangolamento Sith, almeno 3 punti di Forza, e vuoi farne uso per disintegrare il cuore del generatore, vai al **116**
Altrimenti l'unico modo è quello di arrampicarti su una delle impalcature metalliche che si trovano ai lati della stanza, e cercare di distruggere il generatore da lì: vai al **162**

Dopo un breve viaggio nell'iperspazio, esci al largo dell'orbita del sistema di Phonos. Immediatamente avverti un fremito nella Forza, mentre davanti ai tuoi occhi si apre uno spettacolo grandioso e terribile: puoi vedere centinaia di astronavi separatiste, di tutte le forme e dimensioni, stringere d'assedio il pianeta oceanico di Phonos, preparandosi per l'assalto finale. Tra non molto il pianeta subirà un nuovo e poderoso attacco, probabilmente più forte di quello che siete riusciti a malapena a rintuzzare. In mezzo alle numerose navi da guerra il tuo sguardo attento scorge immediatamente l'incrociatore di Shin, e senza esitare vi dirigete dritti verso i suoi hangar.

Una squadriglia di caccia circonda la tua nave, chiedendoti di aprire le comunicazioni. Il tuo caccia ha attirato la loro attenzione: i droidi protocollari domandano qual è il tuo codice identificativo, e tu non hai idea di che cosa rispondere. Hai solo il tempo di pentirti di aver ucciso Nemos Hatt: hai commesso un errore alquanto grossolano! Solo lui era a conoscenza del codice identificativo di questa nave, infatti, e questa informazione è morta assieme a lui. Provi ad inventarne uno a caso, ma il tempo a tua disposizione è scaduto, ed in breve hai l'intera flotta di caccia separatisti addosso. Dai prova della tua discreta abilità come pilota, e riesci a distruggere una decina di velivoli prima di venire abbattuto dal fuoco nemico.

La tua avventura e la tua vita finiscono miseramente qui.

342

Decidi che non hai speranza di distruggere da solo questo nemico, è troppo potente per te. Sfrutti la prima occasione utile per ritirarti, e ti sottrai al tremendo volume di fuoco del nemico. tu e i tuoi soldati indietreggiate fino ai primi edifici della cittadella interna, dove ci sono alcuni cloni e persino vari abitanti di Essanthia che, armati alla meno peggio, cercano di darvi una mano abbattendo droidi.

Mentre il droide-ragno si ferma all'ingresso, accontentandosi di presidiare la zona, vedi emergere una squadra di fameliche creature: sono Nexu, grossi predatori carnivori che hai visto su Wyrm ed anche nelle carceri sottomarine di Phonos, cavalcati dai Wyrmen, abitanti originari del pianeta Wyrm protetti da bianche corazze. Non sono grandi guerrieri, ma le loro cavalcature possono provocare temibili stragi. Questo nemico è tuo: devi sfoderare la tua Spada Laser e affrontarlo, facendo piazza pulita dei Nexu.

Wyrmen su Nexu

Combattività 22 Salute 24

Se vinci, vai al **230**

Sapete che dovete essere veloci. La sezione di corridoio invasa dal fumo velenoso è piuttosto lunga, e sarete costretti a prendere qualche boccata d'aria mentre la attraverserete di corsa. Ciò nonostante, sperate di attraversarla così velocemente da arrivare dall'altra parte senza troppi danni. Parti un attimo prima di tuo fratello, scattando in maniera improvvisa e bruciante, e raggiungi la massima velocità che ti è possibile: ma non puoi impiegare meno di una decina di secondi per emergere dall'altra parte.

Sei costretto ad inspirare parte del gas tossico, e risenti dei suoi effetti nocivi solo quando arrivi stremato dall'altra parte del corridoio. Hai appena il tempo di fuoriuscire dalla densa coltre di fumo, quando ti accasci al suolo tossendo: fai fatica a respirare, ti senti le vie respiratorie intasate, e prima che il tuo organismo si riprenda avverti un dolore lancinante al petto. Perdi 3 punti di Salute.

Anche Ala ha subito i tuoi stessi danni. Attendete un paio di minuti, volete essere sicuri di stare bene, prima di riprendere il cammino. Vi girate intorno, e notate che ci sono molte vie possibili da seguire. Guidato dall'istinto, continui lungo il corridoio nel quale vi trovate. L'assenza di soldati vi rende le cose molto facili, ad un certo punto però sentite uno strano rumore di passi e di metallo che cigola. Vi nascondete, ed osservate una scena che non vi sareste mai aspettati di vedere.

Vai al **127**

Non ce la fai a vincere il duello. Il tuo avversario ti supera nell'uso della Forza. Il dolore diventa lancinante ed insopportabile, e ti porti istintivamente le mani al collo anche se sai che questo non può aiutarti. Molli la presa su di lui, e Qal Jundai esulta per il tuo dolore. L'attacco dura per un'altra manciata di secondi, durante i quali i tuoi occhi si chiudono e temi il peggio, quando improvvisamente anche le energie del tuo nemico terminano. Perdi 5 punti di Salute.

Boccheggiando, sollevi lo sguardo e cerchi di incamerare quanta più aria è possibile nei tuoi polmoni, mentre il Kel'Dor ha tutto il tempo di riorganizzarsi e passare alla carica. Non hai nemmeno il tempo di riprenderti del tutto che Jundai ti è già addosso: pari un suo fendente, e prosegui il duello.

Qal Jundai

Combattività 24 Salute 12

Questa volta devi combattere fino alla morte. Se vinci, vai al **181**

345

Spalanchi la vista della tua mente, e percepisci con chiarezza tutto ciò che si trova intorno a te. Shin ha provato ad annebbiare i tuoi sensi con un altro dei suoi trucchetti, ma questa volta si è rivelato inutile: sei ben capace di orientarti ricorrendo alla Forza, e ti lasci guidare dalle tue sensazioni. Ti dirigi con sicurezza contro tuo zio, e lo distogli dall'uso dei suoi infernali poteri costringendolo a difendersi dai fendenti precisi e letali della tua Spada Laser.

Hai consumato 3 punti di Forza, ma hai dissipato le nebbie che si erano formate davanti ai tuoi occhi e vedi benissimo l'avversario che hai di fronte. Shin non ha avuto il tempo di prosciugare completamente Yané della sua forza vitale, per fortuna: è riuscito solo ad assorbire una manciata di energie, quel che basta per reggersi in piedi e sostenere l'ultimo atto di questo estenuante duello.

Shin Coldlancer

Combattività 26 Salute 10

Se vinci, vai al **408**

346

Stai avanzando da un po' di tempo nel corridoio, quando alle tue spalle spunta una pattuglia di soldati cloni. Li ignori e prosegui diritto, velocemente, ma ad un certo punto uno di loro ti chiama a gran voce e sei costretto a girarti. Sono solo in cinque, e ti tempestano di domande… come ti comporti?

Se hai l'Influenza Jedi, 3 punti di Forza e vuoi farne uso, vai al **54**
Altrimenti, continua al **366**

347

Speri di scoprire qualcosa, ma purtroppo non riesci ad accedere ai veri insegnamenti. L'unica cosa che vedi è la figura di un paio di antichi Sith che combattono. Ognuno di essi è dotato di due Spade Laser, e le utilizza con straordinaria abilità: è uno stile di combattimento che non hai mai avuto occasione di sperimentare. L'Holocron ti informa che l'antica tecnica del combattimento con le spade gemelle Jar'Kai è stata perfezionata da un gran numero di combattenti, e che tra questi c'è Darth Xargon stesso che ha dedicato molti sforzi all'apprendimento di questo stile.

Purtroppo l'Holocron si rifiuta di mostrarti oltre, e la figura scompare. Con un po' di frustrazione, ritorni ad esaminarlo.

Se vuoi chiedere all'Holocron di raccontarti la storia di Wyrm, vai al **288**
Se vuoi chiedere all'Holocron di raccontargli la sua storia, e la storia di Darth Xargon, vai al **191**
Se vuoi cercare di apprendere qualche nuovo potere del Lato Oscuro, vai al **134**
Se vuoi concludere definitivamente il tuo esame dell'Holocron, continua il viaggio iperspaziale verso Phonos andando al **255**

348

I tuoi sensi ti avvisano dell'esistenza di un pericolo. Capisci che c'è un dispositivo di sicurezza all'interno della scatola: se tenti di forzare la serratura senza riuscirci, potresti farlo scattare. Non sai in che cosa consiste, ma ne percepisci chiaramente la pericolosità. Cosa fai?

Se hai la Telecinesi e vuoi usare 3 punti di Forza, per azionare il meccanismo di apertura della serratura, vai al **367**
Altrimenti puoi scegliere se forzare la serratura, andando al **398**
Oppure puoi decidere di ignorare la scatola ed uscire da questa stanza, continuando al **381**

349

Avverti tuo fratello, e vi lanciate di corsa lungo il corridoio, sai che stai per mettere piede nel raggio d'azione delle mine e nell'istante stesso in cui lo fai ti lanci in avanti, per evitare di subire danni. L'esplosione delle mine è immediata: non vieni colpito dalle fiamme, e vieni scagliato violentemente in avanti. Atterri rudemente contro il suolo, riportando varie ferite di piccola entità. Perdi 2 punti di Salute.

Ala non ha riportato danni più gravi dei tuoi. Il peggio sembra passato, e vi siete appena rialzati, quando sentite un rumore poco incoraggiante: la volta rocciosa del corridoio sta per crollare, danneggiata dalla potente esplosione!

Cerchi disperatamente di tuffarti in avanti, per evitare di venire sepolti dai macigni che stanno per piombare su di voi. Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Agilità Jedi puoi aggiungere 3 al numero estratto.

Se il numero va da 0 a 3, vai al **200**
Se il numero va da 4 in su, vai al **242**

350

Hai un Respiratore con te, ed è il momento giusto per usarlo. Lo indossi e avanzi nella densa nube di fumo tossico, senza subire alcun danno. Ti accorgi che è una sezione di corridoio piuttosto lunga, e senza la maschera protettiva non saresti passato indenne dall'altra parte. Appena

fuoriesci dalla nube densa, il corridoio svolta e ti conduce di fronte ad un arco, sotto il quale si distende una ampia console di comandi. Dai un'occhiata, nella speranza di poter arrestare la perdita di gas velenoso, e noti una spia rossa lampeggiante, sotto la quale scorgi il pulsante d'arresto d'emergenza.

Quando lo azioni, la perdita si arresta ed il fumo comincia a diradarsi, grazie all'azione dell'impianto di ventilazione dell'edificio. Attendi un po', e quando il gas è quasi totalmente scomparso, vedi che Ala finalmente emerge dal corridoio, affannato ma senza riportare danni.

"Molto bene" dice Ala "anche questa è andata. E adesso, dove si va?"

Vi girate intorno, e notate che ci sono molte vie possibili da seguire. Guidato dall'istinto, continui lungo il corridoio nel quale vi trovate. L'assenza di soldati vi rende le cose molto facili, ad un certo punto però sentite uno strano rumore di passi e di metallo che cigola. Vi nascondete, ed osservate una scena che non vi sareste mai aspettati di vedere.

Vai al **127**

351

Procedi velocemente, camminando accovacciato puoi attraversare lo spazio che ti separa dalla stanza di Qal Jundai in poco tempo. Ad un certo punto ti accorgi di stare camminando su di una sezione delle condutture a forma di grata, fragile e facile da rimuovere, che dà su di una stanza vuota e buia di grandi dimensioni. Sembra una specie di magazzino, non c'è un filo di luce, a parte il leggero barlume che rischiara il condotto nel quale ti stai muovendo. Potresti dare un'occhiata per scoprire se c'è qualcosa di interessante…

Se scegli di rimuovere la grata, e scendere nel magazzino sottostante, vai al **47**
Se preferisci ignorarlo e continuare diritto, vai al **142**

352

Il Capitano Dorn ha inviato gran parte dei suoi uomini a liberare i soldati della Repubblica. Si dice convinto di poter riprendere il controllo della base in poco più di mezz'ora.

"Avremo bisogno di tutti gli aiuti disponibili… ed abbiamo un disperato bisogno di uomini come voi, Coldlancer, il vostro apporto sarà prezioso. Tu, Lite - tu sai usare la Forza. Ho visto dei Jedi fare delle cose incredibili, in combattimento, capovolgere l'esito di battaglie oramai perse, salvare interi pianeti da soli: possono rendere possibile l'impossibile. Ed è proprio quello che sarà necessario

fare, Coldlancer. Per avere anche solo una possibilità di vincere questa battaglia, è indispensabile che vengano realizzati due obiettivi. E' necessario riprendere il comando della Torre Nord: senza l'ausilio dell'artiglieria pesante, ed uno scudo deflettore al massimo della potenza, non avremo scampo. Ma è anche necessario che ci sia una guida formidabile alla testa delle nostre truppe: i Separatisti ci inonderanno di droidi, ci scaraventeranno contro immense distese di soldati, e mantenere la linea finché le difese pesanti non saranno attivate è un compito arduo da portare a termine."

"A quanto pare, mi trovo di fronte ad una scelta: liberare la Torre Nord mentre i soldati resistono a spada tratta, o aiutare la resistenza mentre una task force si occupa di prendere il controllo della torre?" osservi.

"Detesto metterti fretta, ma non hai tempo per pensare. Devi prendere una decisione immediatamente, ogni secondo è vitale in circostanze come queste."

Rifletti attentamente, ti trovi di fronte ad un bivio molto importante. La strada per la Torre Nord è difficile ed irta di ostacoli, così come sarà complicato sopravvivere al macello in cui ti troverai se parteciperai in prima linea allo scontro di fanteria. Cosa scegli?

Se vuoi guidare la squadra che libererà la Torre Nord, vai al **386**
Se preferisci immergerti nel cuore della battaglia, vai al **75**

I mezzi pesanti bombardano la vostra postazione: devi dare l'ordine di evacuarla immediatamente. Fate in tempo ad uscire e a mettervi al riparo, dopodiché osservi il bastione venire completamente distrutto. Adesso il Cancello Orientale è scoperto. Le vicine batterie di cannoni sono impegnate su altri bersagli, nessuno può fermare la coppia di OT-3X che sta avanzando. I colpi sono tutti diretti al Cancello, che cede a poco alla volta. Non puoi fare a meno di restare ammirato dalla resistenza straordinaria che il Cancello ha offerto, perché i nemici riescono solo a ricavare una piccola breccia al suo interno, non a distruggerlo del tutto. Vedi che i droidi entrano dalla piccola breccia quasi ad uno per volta: l'apertura è piccola e puoi riuscire a fermarli.

Dai ai cloni il comando di scendere, e mentre loro si precipitano di corsa per la scalinata d'emergenza ricavata all'interno delle mura, tu ti tuffi direttamente sul gruppo di droidi che è entrato, distruggendoli e bloccando l'ingresso da solo. La tua Spada Laser volteggia con eleganza, incenerendo ogni essere robotico che emerge dalla stretta apertura. Quando i tuoi uomini finalmente giungono al tuo fianco, potete presidiare la zona con sicurezza e facilità.

L'esercito separatista non si lascia scoraggiare. Il Cancello Orientale subisce un'altra sequenza di tremendi attacchi, e vengono create due, tre, quattro larghi squarci sul portone d'acciaio, dai quali penetrano densi nugoli di raggi

laser sparati contro di voi. Non puoi defletterli tutti, resisti per poco e sei costretto ad ordinare la ritirata. I cloni al tuo comando si dispongono tutt'intorno, ma sai che questo non sarà sufficiente a fermare l'ondata di droidi che si appresta ad entrare.

Vai all'**82**

354

Ti concedi un attimo di tregua: il mostro di metallo sembra accusare il danno subito. Il tuo istinto ti suggerisce di spostarti, ed è così che fai, liberando la linea di tiro al cecchino appostato che attendeva da lungo tempo il momento propizio per far partire il colpo. Il soldato ha tempo e modo di prendere la mira con cura e sparare con eccellente precisione. Uno, due, tre colpi raggiungono il sistema di puntamento del droide ragno, e vedi una serie di scintille elettriche avvolgere il corpo della grossa macchina da guerra, mentre questa si accascia su un lato ed esplode. La detonazione è violenta quanto improvvisa, ma non ti fai cogliere impreparato, tuffandoti subito dietro le casse dalle quali il cecchino ha fatto fuoco.

Il nemico è stato eliminato in maniera definitiva tra le urla di esultanza dei soldati; il suo corpo robotico giace a terra inanimato.

Vai al **128**

Lo spietato apprendista di Shin è di fronte a te, e sguaina la sua rossa Spada Laser mentre ti osserva con il solito sguardo carico d'odio, ma che stavolta tradisce anche ansia ed irrequietezza. Dietro di lui, legati al robusto tronco di tre grossi alberi, si trovano tuo padre, tua madre e la tua sorella maggiore Karen, che urlano e si dimenano alla tua vista. Grazie al cielo sono vivi, e sembrano essere in buona salute.

"E così sei qui, Nemos Hatt. Se hai osato torcere un solo capello..." non appena queste parole escono dalla tua bocca, Nemos sembra sussultare, come se lo avessi profondamente oltraggiato; e puoi ascoltare una risposta che ti sorprende:

"Taci, Coldlancer, per chi mi hai preso? Forse per un vile torturatore di esseri inermi? No, le cose non stanno così. Non più."

"In che senso?" gli chiedi.

"Credi di essere l'unico guerriero ad avere un orgoglio, Lite? Ebbene, sappi che non è così. Anche io ho un orgoglio, che reclama l'onore della vittoria contro un valoroso avversario come te. Ed è per questo che voglio distruggerti!"

Se segui il Lato Chiaro della Forza, vai al **332**
Se invece sei un accolito del Lato Oscuro, vai al **272**

356

Alla base del generatore si formano alcune crepe. Una di queste si allarga lentamente, arrivando piano piano a sfiorare il cuore del delicato apparecchio... con uno sforzo estremo, cerchi di dirigere tutte le energie in quel punto, prima di crollare al suolo ansimante ed esausto. Il tentativo sembra miseramente fallito, e già stai per progettare un nuovo piano d'azione. Ma proprio quando stai per dirigerti verso una delle impalcature laterali, senti improvvisamente uno squarcio. Alcune scintille elettriche attraversano il generatore, e poco alla volta noti che il campo di forza perde la sua energia... fino a quando una devastante esplosione non riduce a brandelli il delicato apparecchio, i cui frammenti si disperdono sul pavimento della sala, ed il campo di forza svanisce completamente.

Ce l'hai fatta! Ricorda di sottrarre dal totale di Forza il numero di punti che hai impiegato per fare uso di questo potere.

Se segui il Lato Chiaro, vai al **9**
Se segui il Lato Oscuro, vai al **97**

357

Il tuo buon senso ti suggerisce l'unica mossa sensata: di fronte alla prospettiva di uno scontro all'ultimo sangue con il Rancor, preferisci dartela a gambe... e di corsa anche! Imbocchi il corridoio d'uscita con rapidità eccezionale; sfortunatamente questa via è talmente alta e spaziosa che anche la gigantesca creatura può seguirti agevolmente.

Soltanto una volta osi guardarti alle spalle mentre sei impegnato a correre a perdifiato, e con orrore ti accorgi che il Rancor guadagna terreno ad ogni passo e riduce velocemente la distanza che lo separa da te...

Se hai l'Agilità Jedi, 3 punti di Forza e vuoi farne uso per seminare il Rancor, vai al **204**
Altrimenti, se non disponi di questo potere della Forza o preferisci non adoperarlo, vai al **137**

358

Decidi di usare anche tu la Forza, sfidando l'impressionante potenza di tuo zio Shin. Stringi i denti e chiami a raccolta tutte le tue energie: per un attimo riesci a bloccare tutti gli oggetti ad una certa distanza di sicurezza... ma poi senti che lentamente Shin intensifica la sua concentrazione e pian piano sta riuscendo ad avere la meglio...

devi aumentare i tuoi sforzi se non vuoi finire travolto. Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. A questo numero aggiungi 1 per ogni punto di Forza supplementare che decidi di spendere nel tentativo di contrastare l'attacco di Shin. Puoi inoltre aggiungere: 1 se sei Padawan, 2 se sei Cavaliere, 3 se sei Maestro.

Se il numero ottenuto va da 0 a 5, vai all'**83**
Se il numero va da 6 a 9, vai al **30**
Se va da 10 in su, vai al **236**

359

Se eri infetto dalle tossine di Thakra, scopri che al termine della battaglia il loro effetto è del tutto scomparso: riporta la tua Combattività al suo valore originale.

Segui Dorn Garmin che si fa strada verso gli hangar. I caccia della Repubblica stanno ritornando, e vedi i piloti scendere dai loro mezzi… con lo sguardo cerchi tuo fratello Ala, e lo vedi in fondo all'enorme spiazzale, mentre discende da uno dei tanti caccia.

"Lite!" urla Ala non appena ti vede. E' uscito dalla battaglia senza nemmeno un graffio, e questo non ti stupisce: conosci bene le sue capacità di pilota, non teme avversari quando è alla guida di un valido mezzo aereo.

"Ala, dov'è l'*Artiglio di Tard*? Non lo vedo… mi serve, devo subito fare ritorno a Krant."

"Non c'è, purtroppo è sparito. A quanto pare qualcuno l'ha preso, mentre noi non c'eravamo: quando abbiamo riconquistato gli hangar, l'ho cercato dappertutto ma non l'ho trovato."

I tuoi sensi ti suggeriscono che potrebbe essere stato Qal Jundai ad averlo usato per riportare l'Holocron di Wyrm a Shin, nella sua fuga da Essanthia prima della battaglia.

"Lite, come mai devi tornare a Krant? Non dirmi che..."

"Purtroppo la nostra famiglia è in pericolo" gli comunichi, non senza lasciarlo perplesso per un attimo.

"Allora vengo con te" ti risponde, con lucida determinazione.

Non provi a dissuaderlo: sai che Ala non ti abbandonerebbe per nessuna ragione al mondo, e poi d'altronde non potresti desiderare pilota migliore. Saluti velocemente il Capitano Dorn, sali a bordo del caccia che tuo fratello ha appena adoperato nella battaglia, e partite alla volta di Krant.
Durante il viaggio iperspaziale, devi consumare 1 Pasto o perdere 3 punti di Salute, prima di arrivare sul pianeta Krant - il vicino sistema dal clima equatoriale e dalle lussureggianti foreste che la famiglia Coldlancer ha scelto come rifugio da quando avete abbandonato il natìo Tard-Ei-Tari.

Vai al **387**

360

"Lite, già conosci il motivo per cui Shin ha rapito Yané. Cerca i membri della tua famiglia perché la Forza scorre potente in loro, e vuole trasformarli in strumenti di morte. Come ha fatto con me. Yané è tenuta prigioniera sul ponte di comando dello *Star Reaver*, l'incrociatore dal quale Shin comanda la sua armata. E' in orbita attorno a Phonos, e di certo starà organizzando un secondo attacco contro il pianeta. Dobbiamo introdurci a bordo e liberare tua sorella subito, Lite."

Nemos Hatt ha concluso la spiegazione. Sei contento di poter contare sul suo aiuto, soprattutto per un motivo: usando il suo caccia personale riuscirete ad entrare a bordo dello *Star Reaver* senza incontrare ostacoli. Shin non è al corrente di cosa è appena accaduto su Krant, non sa che Nemos ha deciso di aiutarti, e quindi non avrete problemi ad introdurvi a bordo della sua nave.

Saluti la tua famiglia prima della partenza. Non vuoi che rimangano in questo pericoloso settore di galassia, infestato dalle armate di Shin: vi reincontrerete su un remoto pianeta di nome Rinn, collocato ai margini dell'Orlo Esterno, che costituirà un tranquillo rifugio per voi Coldlancer.

Sali a bordo del caccia di Nemos Hatt e partite per Phonos. Vai al **325**

361

Sali nell'ascensore, assieme alla prima metà del gruppo, e raccomandi al resto dei soldati di seguirvi appena sarà possibile. Attivate i comandi, ed osservate i piani della torre sfrecciare velocemente sotto i vostri occhi. Sembra che stiate per arrivare direttamente nella sala comandi della Torre Nord… sarebbe il modo ideale per fare irruzione…

Se hai il Sesto Senso, vai al **454**
Altrimenti vai al **102**

362

Hai tutto il tempo di concentrarti, visualizzare il missile nella tua mente e fare uso della Forza per deviarne la traiettoria: lo fai girare a poco alla volta verso l'alto, facendogli compiere un largo giro prima di riuscire ad indirizzarlo contro la macchina che lo ha sparato contro di te. Quando il missile piomba dall'alto e va a schiantarsi sul corpo centrale del droide, cogli l'occasione per sguainare la tua Spada Laser e lanciarti all'attacco contro questo mostro di

metallo. Dovrai sconfiggerlo, se vuoi avere anche solo qualche speranza di rallentare l'invasione dell'armata separatista.

Droide-ragno avanzato (danneggiato)

Combattività 25 Salute 25

Puoi decidere di abbandonare il combattimento in qualsiasi momento, dopo il primo scontro (l'unico che sei obbligato ad affrontare). Inoltre, se in uno scontro riesci ad estrarre uno zero dalla Tabella del Destino, interrompi subito il combattimento perché hai centrato il punto debole del nemico.

Se hai estratto uno 0, vai al **171**
Se fuggi, vai al **342**
Se vinci, vai al **410**

363

La banda di Trandoshani è sgominata. Senti il loro capo urlare di rabbia e frustrazione, mentre procede verso di te falciando soldati della Repubblica come se stesse mietendo spighe di grano mature. E' più alto e grosso di tutti i Trandoshani che tu abbia mai visto, brandisce a due mani un grosso spadone dalla lama seghettata, e sta aprendo un varco ai suoi uomini tra le fila dei cloni repubblicani. Lo attacchi con la tua Spada Laser, e scopri con tua sorpresa che è capace di parare il colpo: la sua spada è realizzata in

una lega metallica che riesce a resistere contro la tua arma, riportando pochi danni. Capisci che non sarà un avversario facile.

Capitano Trandoshano (con vibrolama)

Combattività 21 Salute 26

Se vinci, vai al **103**

364

Il corridoio secondario non è frequentato da nessuno, e puoi attraversarlo molto velocemente. Di tanto in tanto un piccolo stanzino disposto lateralmente interviene a rompere la monotonia di questa via lunga e stretta. Non perdi molto tempo ad esaminare il contenuto di queste stanze, che sono per lo più vuote o piene di scatoloni stipati alla rinfusa.

Verso la fine del corridoio, però, c'è un pannello incavato nel fianco della parete che attira la tua attenzione. Lo esamini con cura, e scopri una serratura a combinazione numerica, del tipo molto diffuso sul tuo pianeta natìo Tard-Ei-Tari: se completi la sequenza col numero man-

cante esatto, puoi accedere al contenuto del pannello segreto disposto sopra la serratura.

Studia la combinazione, e se hai capito la regola matematica con la quale è stata originata questa sequenza, sai che soltanto un numero può completarla: vai al paragrafo indicato da questo numero.

Se invece non riesci a capire qual è il numero mancante, prosegui lungo il corridoio senza aver risolto l'enigma. Vai al corridoio principale al **384**

365

Non puoi fare niente per impedire al veleno di diffondersi velocemente in tutto il tuo corpo. Lotti contro la sua azione devastante, completamente impotente, gli bastano pochi minuti per stroncare ogni tua resistenza. L'ultima cosa che vedi, prima di spegnerti fra atroci agonie, sono gli occhi disperati e piangenti di tuo fratello Ala che ti stringe la mano mentre ti guarda morire.

E' in questo modo drammatico che la tua vita e la tua avventura terminano qui, nelle carceri sottomarine di Phonos

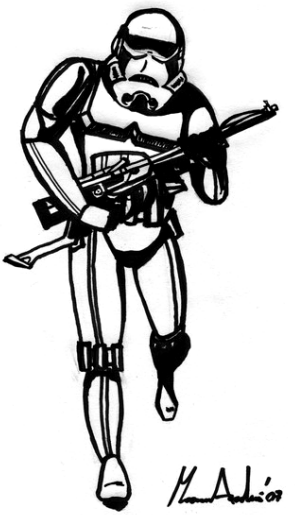
366

Ti trovi in imbarazzo. Improvvisi alcune risposte, ma i soldati sono sospettosi e hanno capito subito di trovarsi di fronte ad un impostore. Non gli concedi il tempo di effettuare la prima mossa: sei tu ad attaccarli, sperando di concludere il combattimento il prima possibile, dal momento che non ti va di attirare l'attenzione di altre truppe - che potrebbero dare l'allarme alla base intera.

Piccola pattuglia di soldati della Repubblica

Combattività 15 Salute 21

Se vinci, vai al **448**



367

Concentrandoti intensamente, chiudi gli occhi e visualizzi nella tua mente la forma esatta del meccanismo di sicurezza. E' meno rudimentale di quanto ti aspettassi, e devi fare molta attenzione a muovere i giusti componenti per azionarlo in maniera corretta. Ti costa un po' di sforzo, ma alla fine riesci ad aprire la scatola. Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza.

Ne ammiri il contenuto: si tratta di un buon numero di oggetti guaritivi, potranno esserti di grande aiuto nel resto della tua avventura.

3 Foglie di Atalas (+5 punti di Salute se usata in qualsiasi momento, ma non durante un combattimento)
2 Erbe Grasken (+2 punti di Salute ciascuna, se la consumi assieme ad 1 Pasto quando ti viene ordinato di mangiare; se consumate da sole non ti fanno recuperare nessun punto di Salute)

Ne è valsa la pena: hai trovato qualcosa di veramente interessante!

Prosegui la tua avventura uscendo da questa stanza e andando al **381**

368

"Ma la Repubblica non ha informazioni su Shin… nessuno sa che in realtà è lui il comandante delle forze dei Separatisti su Wyrm. Come fanno a sapere che la sua armata

si sta dirigendo qui? E poi ci avrebbero catturato la prima volta che siamo venuti a Phonos, assieme a papà e a Karen! Non credi, Ala?" dici, esponendo i tuoi dubbi a tuo fratello.

"Non lo so, non ci capisco niente in questa faccenda. So soltanto che quel maledetto Cavaliere Jedi non mi sta affatto simpatico. Sono tutti così, i Jedi? Se sì, allora sono contento che tu non sia uno di loro, Lite!" conclude Ala.

"Comunque, c'è qualcosa che devo recuperare qui a Phonos. Qualcosa che mi è stato sottratto, e di grande importanza. Quel Jedi si è impadronito della mia Spada Laser e dell'Holocron di Wyrm, e non posso lasciarli nelle sue mani - devo recuperarli."

"Lite, non credi che quell'artefatto… quell'Holocron… sia pericoloso? Magari è meglio se lo tengono loro. L'Ordine Jedi saprà meglio di noi che cosa fare con quell'oggetto maledetto."

Hai un attimo di esitazione, al riguardo. Una marea di pensieri ti attraversano la mente, mentre pensi all'Holocron, ed al fatto che in questo momento qualcun altro lo possiede…

Se segui il Lato Chiaro della Forza, vai al **187**
Se persegui il Lato Oscuro, invece, vai al **439**

369

Chiudi gli occhi e visualizzi la Spada Laser dentro la tua mente: devi essere rapido e sfilarla dalla cintura di Qal Jundai. In un solo, velocissimo movimento la Spada Laser si solleva e vola dritta nelle tue mani: l'hai presa! Puoi ripristinare tutti i bonus di Combattività e di Salute cui ti dà diritto la tua arma: segnala nel tuo inventario.

Qal Jundai si gira di scatto, ed urla di rabbia. L'ologramma di Shin diviene tremolante, e puoi sentire la voce infuriata di tuo zio che lancia ordini al Kel'Dor. Non puoi vedere dietro la sua maschera, ma senti che sta puntando su di te i suoi occhi con una espressione carica di odio.

"E' Lite! E' fuggito! Qal, è pericoloso affrontarlo! Devi fuggire con l'Holocron, non puoi rischiare di perderlo!" grida la proiezione olografica di tuo zio, ma Qal Jundai non gli dà ascolto, accecato da sentimenti frenetici e violenti: puoi sentirli scorrere con impeto nel suo animo, mediante la Forza, mentre sguaina la sua Spada Laser e si dirige di corsa contro di te. Vibri un colpo con tutta la forza che hai in corpo, per parare il poderoso fendente che Jundai sta calando su di te, e le due lame di luce impattano con un rumore elettrico fortissimo e sonoro.

"Attendevo da parecchio tempo questo momento, Lite Coldlancer" ti sfida Qal Jundai "Non vedevo l'ora di poterti ridurre a brandelli dinanzi agli occhi del mio nuovo maestro!"

Qal Jundai

Combattività 24 Salute 35

Il combattimento dura solo 2 scontri. Dopodiché, se sei ancora vivo, vai al **438**

370

I cloni al tuo servizio non se lo fanno ripetere due volte, acquisiscono l'obiettivo e sparano verso l'OT-3X. Il vostro bersaglio risponde con veemenza, e senti tremare la roccia sotto i tuoi piedi quando i suoi colpi si schiantano con un enorme boato contro la torre, ma fortunatamente avete la meglio impedendo al mostro meccanico di avvicinarsi ulteriormente; osservi la testa della bestia di metallo venire distrutta, e l'infernale macchinario afflosciarsi un

lato e cadere travolgendo decine e decine di droidi sotto il proprio peso.

I tuoi soldati esultano, e passano al prossimo obiettivo, ma tu non hai il tempo di gioire con loro: sei già uscito fuori dalla postazione, con la Spada Laser sguainata, e ti ritrovi a pochi metri di distanza dai Trandoshani. Questi individui sono molto alti e muscolosi rispetto al resto della loro specie, e agitano nell'aria con foga le scimitarre d'acciaio di cui sono armati. Ne hanno una per mano, ed alcuni di loro ne stringono una terza tra i denti. Osservi il loro sguardo diabolico ed iniettato di sangue, e noti uno strano liquido verdognolo scintillante ricoprire le lame delle loro spade: è veleno, dovrai stare attento alle ferite che subisci in questo combattimento.

Banda di Trandoshani con lame avvelenate

Combattività 22 Salute 20

Prendi nota dei punti di Salute che riescono a toglierti durante il combattimento (magari confrontando il tuo punteggio di Salute prima e dopo la battaglia).

Se vinci il combattimento, e perdi 12 punti di Salute o meno, vai al **143**
Se vinci, ma i tuoi nemici riescono a toglierti più di 12 punti di Salute, vai al **202**

371

Corri più veloce che puoi, affidandoti all'istinto per evitare il nugolo di dardi che piove in ogni direzione tutt'attorno a te. Alcuni proiettili metallici vengono sparati di fronte a te, ma sei abbastanza lesto da tuffarti sul lato ed evitarli. Segui il percorso giusto, guidato dalla tua sensibilità alla Forza ed aiutato anche da un po' di fortuna, e solo uno dei dardi riesce a colpirti, infilandosi dritto nella coscia, prima che tu raggiunga la fine del corridoio. Perdi 3 punti di Salute.

Ai tuoi soldati è andata molto peggio: alcuni ti raggiungono, conciati in malo modo ma ancora vivi e complessivamente in buona salute, altri invece hanno riportato vistose ferite e devono ricevere frettolose cure mediche prima di continuare; un paio di cloni, purtroppo, non ce l'hanno fatta, sono stati colpiti in punti vitali e non sono sopravvissuti.

Maledici la sfortuna: la vostra impresa non è iniziata nel migliore dei modi.

Prosegui al **444**

372

Noti che tutti gli sforzi dei Separatisti si stanno concentrando in un unico punto della fortezza di Essanthia: vogliono sfondare il Cancello Orientale. Senza uno scudo deflettore, i colpi dei pesanti mezzi corazzati separatisti

possono abbattersi sul cancello, ponendo fine alla sua resistenza. Il portone viene spalancato, e la marea di droidi è libera di dilagare all'interno della cittadella. Immagini che il Capitano Dorn sia lì, alla testa dei cloni che cercano di arginare la furia straripante dei nemici, che si riversano ad ondate all'interno della fortezza… quando finalmente i tuoi uomini attivano il generatore degli scudi deflettori: ce l'avete fatta!

I bombardamenti dei nemici cessano di avere efficacia. Le possenti cannonate che vengono sparate dai mezzi d'assalto non hanno effetto, e si infrangono inutilmente contro la barriera ricostituita, che stavolta non cederà di fronte ai loro colpi. I caccia della Repubblica sono liberi di concentrare i loro sforzi sui droidi che stanno penetrando dal Cancello Orientale, volando radente al suolo e falciando decine di soldati separatisti ad ogni passaggio - forse ce la potete fare, forse siete in grado di resistere.

Capisci che devi gettarti anche tu nel cuore della battaglia. Non sai come fare, però, a raggiungere il distante Cancello Orientale… non potrai mai arrivare in tempo, sei troppo lontano, e poi hai un'intera torre da ridiscendere di corsa. Sei ancora impegnato a pensare ad un modo, quando la soluzione del problema giunge inattesa dal cielo.

Vai al **315**

I tuoi riflessi non sono abbastanza pronti. Sebbene tu riesca ad evitare il peggio, subisci una ferita molto grave: il Dun'Xaath riesce a provocarti un profondo taglio alla base del collo prima che tu riesca a tuffarti sul lato evitando il suo repentino attacco. Il sangue scorre copioso, mentre ti porti la mano alla ferita per cercare di tamponarla: perdi 5 punti di Salute.

Il mostro ruggisce per la gioia, e si prepara ad un nuovo assalto, bramando di affondare i suoi artigli nelle tue carni. Mentre rimani a terra, ancora indebolito per il danno subito, noti uno spettacolo che ti fa vibrare dall'orrore. Le ferite che sei riuscito ad infliggere al tuo nemico nei precedenti scontri di combattimento si stanno lentamente rimarginando! Capisci che non hai tempo da perdere: l'orrida creatura è capace di rigenerarsi, e quindi non devi concederle nemmeno un istante di tregua. Con una serie rapida di colpi della tua Spada Laser la incalzi, ingaggiando un serrato corpo a corpo con la creatura.

Lucertola Dun'Xaath potenziata

Combattività 21 Salute 27

Combatti all'ultimo sangue. Se vinci vai al **123**

374

Avevi sentito parlare tanto tempo fa di creature chiamate Rancor, ma adesso è la prima volta che te ne ritrovi uno di fronte: e sei costretto ad ammettere che quegli agghiaccianti racconti non erano affatto frutto di fantasia! Questo essere mostruoso e grottesco è ancora più alto e più muscoloso di quanto potessi immaginare nei tuoi peggiori incubi. Noti che in alcuni punti la sua pelle brilla di uno strano colore fosforescente. Il suo alito caldo e nauseabondo forma dense volute dal colore verdastro, che escono dalle sue fauci simili ad un getto continuo di vapore.

La creatura spalanca le sue mascelle in un assordante ruggito. Devi decidere in fretta che cosa fare: non c'è un solo istante di tempo da perdere.

Se hai la Percezione Jedi, vai al **316**
Se fuggi dalla sala, imboccando di corsa l'unica uscita disponibile, vai al **357**
Se hai un Detonatore Termico o una Granata Elettrica, e vuoi usarla contro il Rancor cercando di colpirlo in un punto vulnerabile, vai al **41**
Se hai lo Strangolamento Sith, almeno 3 punti di Forza e vuoi farne uso, vai al **96**
Se hai la Fulminazione Sith, almeno 3 punti di Forza e vuoi utilizzarla contro questo nemico, vai al **117**

375

Siete sicuri di esservi lasciati alle spalle molti pericoli. Dovreste trovarvi nell'ultima sezione delle carceri sottomarine, adesso. Davanti a voi scoprite un grande tunnel scavato nella roccia, illuminato da grandi torce elettriche, che vi conduce diritti alla zona degli hangar subacquei. Abbandonate il corridoio nel quale vi trovate e lo percorrete, con rinnovato vigore. In lontananza scorgi un bagliore di colore violaceo, e quando arrivate sul posto capisci di cosa si tratta: c'è un grande campo di forza che blocca la via.

Un muro di luce purpurea vi impedisce di proseguire. Guardando oltre, puoi riuscire a vedere i primi hangar che potreste utilizzare per fuggire da questo luogo. Basterebbe varcare questa soglia per ottenere la salvezza, ma non sapete come fare. Rimuginate a lungo, esaminando con cura la zona, e concludi che è impossibile distruggere questo campo di forza. Magari se avessi la tua Spada Laser, con te, le cose sarebbero diverse.

Ad un esame più attento delle pareti di roccia, noti un punto più fragile degli altri. Se riesci ad aprirti un varco, puoi aggirare il campo di forza e sbucare direttamente dall'altra parte: la forma tortuosa del corridoio te lo con-

sente.

Se possiedi un Esplosivo al Plastico, e vuoi farne uso, vai al **314**
Altrimenti, siete costretti a tornare indietro e continuare a camminare lungo il corridoio che stavate seguendo, andando al **156**

376

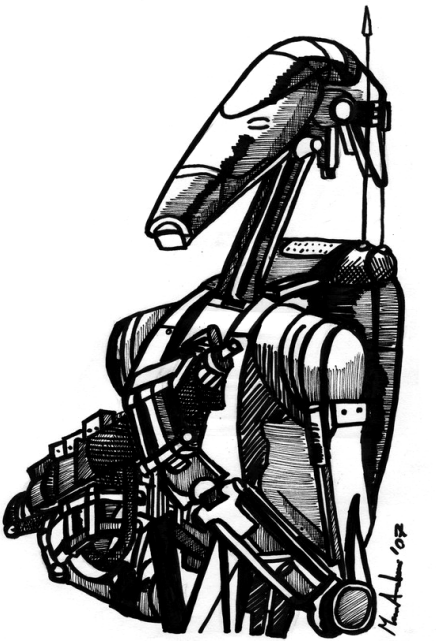
Ti dedichi alla battaglia, ignorando completamente i cubi neri che affollano le mura. Immergi la tua Spada Laser nel corpo dei tuoi nemici, ed hai già fatto una decina di vittime combattendo, quando il tuo istinto ti avverte di un pericolo imminente - ma è troppo tardi ormai per fare qualcosa.
Il ronzio dei cubi neri è cresciuto rapidamente, tramutandosi in un rumore fortissimo ed insopportabile, che culmina in una tremenda esplosione. Migliaia e migliaia di cubi detonano tutti nello stesso preciso istante, colpendo soldati sia della Repubblica che dei Separatisti, facendo morti a centinaia. Vedi corpi di cloni volare semicarbonizzati oltre le mura, droidi liquefarsi sul colpo, alieni mercenari al servizio dei Separatisti venire mutilati e squartati. Anche tu vieni coinvolto dall'esplosione: la subisci quasi in pieno, e mentre senti le tue membra bruciare vieni catapultato lontano, verso una distante sezione delle mura. Atterri rovinosamente, e hai bisogno di diversi secondi per riprenderti: hai perso 6 punti di Salute.

Come se non bastassero le gravi ferite appena subite, non appena ti rialzi vieni incalzato da un gruppo di droidi che vogliono approfittare dell'occasione. Attivi la Spada Laser giusto in tempo per deflettere la prima raffica di blaster, e attendi i tuoi nemici che si fanno sotto.

Gruppo di droidi

Combattività 18 Salute 25

Se vinci, vai al **394**



Una volta eliminati i Droidekas, potete continuare il vostro cammino. Su questo livello della torre sono presenti delle feritoie, e decidi di affacciarti per osservare l'andamento della battaglia, nella speranza che la Repubblica stia resistendo. Il tuo sguardo cade sulle distese immense di droidi da guerra che si accumulano al di sotto delle mura, aspettando il loro turno di salire sulle fortificazioni phonosiane grazie alle torri d'assedio, alle scale e agli altri mezzi di cui dispone il loro esercito. Lo scudo deflettore ha ceduto nella zona orientale: puoi vedere i colpi dei mezzi d'assalto pesanti dei Separatisti schiantarsi contro i bastioni, le postazioni di difesa, le batterie di cannoni difese strenuamente dai cloni, mietendo vittime a centinaia. Con un colpo d'occhio ti rendi conto che il numero di cloni sta diventando esiguo, ed anche se per il momento sono riusciti ad evitare che l'armata di Wyrm dilaghi all'interno della cittadella di Essanthia, sai che non potranno tenere duro per molto.

Le batterie di cannoni della Torre Nord vengono usate dai droidi per fare fuoco contro i soldati della Repubblica: acceleri il passo, raggiungendo i piani successivi, e finalmente accedete alle postazioni dell'artiglieria. I droidi sono impreparati alla vostra visita, e con un'azione letale e spietata li distruggete completamente. Non potete fermarvi a dare una mano al resto delle forze armate che proteggono Essanthia, tutti i cloni che sono al tuo seguito devono continuare ad assisterti, potrebbe essere impossi-

bile riuscire a conquistare la sala di comando con le tue sole forze.

Continua verso l'alto al **263**

378

Avverti la presenza di un oggetto familiare: si tratta del tuo Medaglione Sith. Quando i tuoi oggetti sono stati confiscati, su Phonos, Qal Jundai ha pensato bene di tenerlo per sé. Adesso è lui a trarre vantaggio dal possesso di quest'amuleto.

Qal Jundai (con Medaglione Sith)

Combattività 26 Salute 35

Se riesci a portare la sua Salute sotto gli 8 punti, interrompi la lotta e vai al **101**

379

La tua spada devia tutti i fulmini. Reggi l'elsa della tua arma con sicurezza e decisione: arretri a poco alla volta, la fronte rigata dal sudore e dalla fatica, quando finalmente

senti che l'intensità degli attacchi cala progressivamente finché Shin non si arrende, rendendosi conto che è tutto inutile. Non è riuscito a perforare le tue difese. Lo sforzo ti ha sfiancato, ma non hai subito alcun danno e sei pronto ad affrontare nuovamente tuo zio in combattimento.

Vai al **432**

380

Ti concentri, adoperando i tuoi poteri del Lato Oscuro in tutta la loro potenza: travolto dall'odio irrefrenabile che provi per tutti i tuoi nemici, incanali queste potentissime sensazioni verso il palmo delle tue mani e lasci che i Fulmini di Forza si sprigionino contro i soldati che ti sono tutt'intorno. Il primo gruppo di cloni muore quasi all'istante, e giace semi-carbonizzato ai tuoi piedi. Inebriato dalla sensazione di morte e dolore che hai provocato, dirigi il tuo potere contro i rimanenti soldati, scaraventandoli in lontananza nei corridoi. Riesci a danneggiarli ma non ad ucciderli.

Ricordati che hai usato 5 punti di Forza.

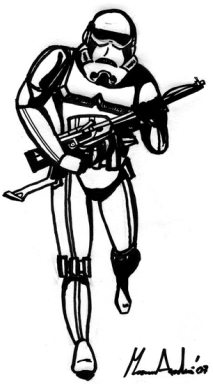
I cloni sopravvissuti aprono subito il fuoco: istintivamente ti chini a terra ed eviti la prima raffica. Puoi raccogliere

uno dei Folgoratori dei soldati che hai ammazzato, usandolo nell'imminente battaglia puoi aumentare di 3 punti la tua Combattività (supplendo in parte all'assenza della Spada Laser).

Pattuglia di soldati della Repubblica

Combattività 16 Salute 22

Se vinci, vai al 77



381

Attraversate il corridoio, giungendo alla fine, dove svolta bruscamente e si immerge in un enorme spiazzale nel quale assisti ad una tremenda battaglia. Non si può passare di qui: vedi una cinquantina di soldati repubblicani immersi in una furibonda lotta senza quartiere contro le orde di mostri che hai provveduto a liberare in tutta la

base. L'unica cosa che possono fare è rallentarli, non hanno alcuna speranza di salvezza: verranno travolti e uccisi tutti.

L'unico modo per proseguire è quello di immergersi in uno stretto corridoio che tutti i cloni sembrano ignorare: tu ed Ala correte di gran carriera. Potrebbe condurvi nell'ultima zona delle carceri subacquee - dove si trovano i tanto desiderati mezzi di trasporto che costituiscono la vostra unica via di fuga.

Se hai il Sesto Senso, vai al **319**
Altrimenti continua al **7**

382

Qal Jundai vuole approfittare a tutti i costi del grande vantaggio di cui gode nei tuoi confronti: sei disarmato, questo ti rende una preda facile e spinge il Kel'Dor ad essere aggressivo e spregiudicato, superando il limite dell'imprudenza. Preso dalla troppa foga, scopre il fianco, ed in quell'attimo utilizzi i tuoi poteri nella Forza per sganciare la tua Spada Laser dalla sua cintura e recuperarla: la stringi nel palmo della mano, e la attivi istantaneamente: adesso puoi affrontarlo!

Aggiungi la Spada Laser al tuo inventario, e ripristina i bonus di Combattività e di Salute cui ti dava diritto la tua arma.
L'ologramma di tuo zio sta urlando pesanti imprecazioni

all'indirizzo di Qal Jundai, che è indeciso sul da farsi.

"Qal, devi obbedire ai miei comandi! Devi portarmi l'Holocron immediatamente, questa battaglia con Lite è un rischio inutile! Lo affronteremo dopo, ma adesso riportami l'Holocron! Subito!" urla il suo ologramma. Sei stufo di ascoltare la sua voce blaterare avvertimenti, e con un colpo secco della tua Spada Laser distruggi il proiettore olografico - ponendo fine alla pericolosa comunicazione tra tuo zio e il suo nuovo apprendista oscuro, il Jedi caduto Qal Jundai.
"Non finirà così, Coldlancer! Ci rivedremo molto presto!" ringhia Jundai in tono di sfida, ed usando la Forza posiziona i frammenti del proiettore olografico dinanzi ai tuoi piedi, proprio mentre ti stavi lanciando al suo inseguimento. Inciampi, e perdi quell'attimo che gli è sufficiente per mettere una considerevole distanza fra voi due. Non ti dai per vinto, e insisti a seguirlo: Jundai ha appena guadagnato l'uscita dalla stanza tramite un largo portale, dal quale entrano orde di droidi. Un paio di Distruttori si piazzano di fronte a te, attivando i loro scudi deflettori e sbarrandoti la via. Non puoi passare, e sei costretto a deflettere i loro laser mentre indietreggi.

Ti senti con le spalle al muro; un numero sempre maggiore di droidi entra nella stanza, ed il tuo cervello lavora freneticamente per trovare una soluzione… quando arrivano dei rinforzi inattesi a darti una mano!

Vai al **105**

383

Il mostro è nettamente più vulnerabile adesso. Prendi coraggio e passi all'attacco: dopo tutto non è necessario ucciderlo, basta permettere ad Ala di guadagnare abbastanza tempo da completare la sequenza d'attivazione del pannello di uscita da questo hangar. La creatura è paralizzata e non può rispondere ai tuoi colpi, ma questo vantaggio è provvisorio e non durerà molto a lungo.

Dorkrath phonosiano

Combattività 24 Salute 30

Il combattimento dura 5 scontri. Nei primi 2 scontri del combattimento il mostro non è capace di arrecarti danno, quindi l'unico a perdere punti di Salute è il tuo nemico. Questa creatura è particolarmente vulnerabile alla Fulminazione Sith, pertanto se ne fai uso raddoppia il danno che essa infligge al tuo nemico.

Se dopo il quinto scontro sei ancora vivo, o se riesci a ridurre la Salute del tuo avversario sotto i 10 punti entro i 5 scontri, non proseguire il combattimento ma vai al **402**

384

Continui lungo questo corridoio principale, che prosegue dritto di fronte a te, e quando sei giunto a metà trovi un corridoio secondario che si immette obliquamente, conducendoti verso est. Sembra essere un corridoio di servizio, di aspetto simile a quello che stai attraversando in questo momento, e non è trafficato: affacciandoti noti che è praticamente deserto.

Se vuoi proseguire lungo questa nuova via, vai al **292**
Se preferisci continuare dritto per la tua strada, vai al **282**

385

Lasciate a terra soltanto un ammasso di rottami fumanti, che calpestate con noncuranza mentre esaminate il contenuto del carrello. Scoprite che trasportava veramente un gran numero di munizioni! Trovate proiettili e ricariche per fucili di ogni tipo, alcune armi pesanti, razzi anticarro, granate di vario genere. Ala scopre in un compartimento segreto perfino alcune razioni alimentari, e ne prende un bel po' per uso personale: ce ne sono in abbondanza per entrambi, se volete.

Fate un rapido inventario degli oggetti che potete portare con voi, e puoi prendere ciò che vuoi dalla seguente lista:

3 Detonatori Termici
3 Granate Elettriche
3 Pasti

Compiaciuti della buona occasione che siete stati in grado di sfruttare, continuate sulla vostra strada, sino ad immettervi in un nuovo corridoio principale al termine di quello che avete appena finito di attraversare. Vai al **285**

386

Quando comunichi la tua decisione, Dorn annuisce. Ti spiega che la Torre Nord sarà protetta da un grande numero di soldati e droidi, ma una squadra ben organizzata può riuscire nell'impresa. Devi raggiungere la sala dei comandi, posta in cima alla torre, ed attivare tutti i generatori di energia disponibili. Il Capitano Garmin raccoglie una ventina dei migliori uomini che ha a disposizione, e li pone sotto la tua guida: ti seguiranno lungo la strada.

"Vorrei darti più soldati, ma purtroppo non posso: avrò bisogno di ogni singolo uomo che riesco a procurarmi, per la battaglia. Nella squadra che ti ho dato potrai fare affidamento su guerrieri, guastatori, tecnici, cecchini. Non sottovalutare il lavoro di squadra di cui sono capaci questi ragazzi, ti sarà di grande aiuto!" ti illustra, prima di salutarti e correre ad organizzare le forze della Repubblica per la battaglia imminente.

Dedicate pochi istanti a riorganizzarvi e partite verso la Torre Nord. Per raggiungerla più velocemente decidi di camminare lungo le mura, questo ti permetterà di evitare il dedalo di corridoi e sentieri formato dagli edifici della cittadella di Essanthia e di non incontrare alcun droide di

parte separatista. Il tragitto è lungo, e prima che l'imponente bastione sia vicino a sufficienza, devi anche fermarti per consumare fugacemente 1 Pasto, o perdere 3 punti di Salute per la fame.

Senti i primi rumori della battaglia: a quanto pare l'invasione dell'armata separatista è cominciata. Questa parte della fortezza non è stata ancora attaccata, e volgi un ultimo sguardo alle lontane mura orientali, dove il Capitano Dorn starà facendo del suo meglio per fermare la legione di droidi. Vi trovate ad un centinaio di metri dal vostro obiettivo, quando venite avvistati e presi di mira dall'artiglieria leggera della torre, che è sotto il controllo dei droidi separatisti: ordini ai tuoi soldati di ripararsi, e per poco non vieni colpito da una scarica di pesanti laser che scava un pesante solco nella pavimentazione, a pochi centimetri di distanza da te.

Se vuoi deflettere i colpi con la Spada Laser, coprendo l'avanzata dei tuoi soldati, vai al **338**
Se preferisci avanzare per primo, correndo in testa al gruppo, vai al **184**

387

Ala dirige la vostra nave senza indugio verso il villaggio ove risiede la vostra famiglia. Ampie volute di fumo nero si innalzano al cielo, e vedi che molte capanne sono distrutte o in preda alle fiamme. Capisci subito che questa distruzione è stata provocata dal passaggio di Shin e delle sue truppe. Atterrate in un vasto spiazzale, e subito un gruppo di Toar vi viene incontro. Sono la razza aliena di scimmie umanoidi che abitano il pianeta, di indole pacifica ed ospitale, con cui la tua famiglia è in ottimi rapporti. Non appena scendete dall'astronave, si affannano a spiegarvi ciò che è accaduto in vostra assenza.

I tuoi sospetti trovano conferma: è stato Shin ad attaccare il villaggio, allo scopo di rapire tutti i tuoi familiari. Quello che ti sorprende è che uno dei Toar afferma di aver visto uno strano guerriero, la cui descrizione corrisponde a quella di Nemos Hatt, portare i prigionieri nel profondo della giungla. Afferma di essere sicuro che i tuoi parenti si trovano ancora qui, su Krant... questo significa che se vi muovete velocemente potete riuscire a salvarli!

Se hai la Percezione Jedi e 3 punti di Forza, e vuoi farne uso per percepire la presenza dei tuoi parenti sul pianeta, vai all'**89**
Se hai il Sesto Senso e sei almeno Cavaliere, e vuoi fare uso di questo potere, vai al **307**
Se non possiedi questi poteri, oppure scegli di non farne uso, continua al **443**

388

Puoi sentire che la vita sta lentamente scivolando via dal corpo del tuo amico: un secondo prima che tu riesca ad avventarti su Qal Jundai, questi sbatte all'aria Nemos Hatt con un rapido gesto del braccio e si prepara ad affrontarti. Percepisci che il tuo compagno non respira più ed il suo battito cardiaco è molto debole... forse non sei stato abbastanza veloce e Nemos non ce la farà a sopravvivere.

"Adesso siamo solo tu ed io, Lite. Coraggio! Voglio vedere se vali davvero così tanto!" è con questa provocazione che Jundai si fa sotto. Lo sciabordio elettrico delle vostre Spade Laser squarcia il silenzio che regna nella sala: si tratta di uno dei duelli più impegnativi che tu abbia mai affrontato nella tua vita.

Qal Jundai

Combattività 24 Salute *

La Salute di Qal Jundai è uguale al punteggio con cui il tuo avversario ha terminato il precedente combattimento. Non combattere fino alla morte del tuo nemico: appena la sua Salute scende sotto gli 8 punti, interrompi la lotta e vai al **427**

389

Prendi la granata, e la scagli velocemente contro il mostro, ma la tua mossa non lo impressiona più di tanto. Ricorrendo alle ultime energie di cui dispone, con una zaffata del suo alito pestilenziale riesce a congelare l'ordigno e a renderlo del tutto inoffensivo. Osservi la granata cadere ai suoi piedi, innocua. Cancella l'oggetto dal tuo equipaggiamento.

Vai al **417**

390

Attraversate il resto di questo livello della torre, e usate le scale d'emergenza per ascendere ai piani successivi senza incontrare ostacoli. Salite su per le scale d'emergenza, e qui incontrate dei nemici: altri droidi vi attendono, in alto, ma tu sei alla testa del gruppo, e grazie alla tua Spada Laser puoi respingere contro loro stessi i laser con cui ti attaccano imprudentemente. Liberata la strada, superate un paio di livelli, fino a quando la scala d'emergenza termina conducendovi ad un nuovo piano della torre. Entrate, e dopo pochi secondi vi viene incontro una squadriglia di temibili avversari: sono Droidi Distruttori, celebri per gli scudi deflettori che sono in grado di attivare durante la battaglia - e che costituiscono un'ottima difesa dalle armi laser, inclusa la tua spada.

Uno dei cloni ti lancia un suggerimento al volo: ti raccomanda di utilizzare una granata elettrica, particolarmente

efficace contro questo tipo di nemici.

Se vuoi lanciare una Granata Elettrica contro i Droidekas, vai al **199**
Altrimenti, non puoi far altro che combatterli andando al **215**

391

Le cannonate dell'OT-3X colpiscono la postazione nella quale ti trovi. Indebolita gravemente dai precedenti attacchi, non è in grado di resistere a quest'ultimo colpo e frana rovinosamente. La fortuna ti assiste, però, in quanto l'esplosione per qualche ragione inspiegabile ha l'effetto di catapultarti fuori dal bastione, sparandoti lontano. Atterri tra le macerie di una porzione di mura demolita a suon di colpi dell'OT-3X, ed un insieme di detriti rocciosi crolla proprio sulla tua schiena, piantandosi in mezzo alle scapole e facendoti urlare dal dolore: perdi 6 punti di Salute. Quando apri gli occhi scopri che una intera porzione di torre non c'è più, sgretolata e polverizzata da questo attacco. Avete perso la batteria di cannoni che hai faticosa-

mente riconquistato.

Riorganizzi le tue idee, e vedi che a poco a poco i Separatisti stanno vincendo tutti i combattimenti sulle mura, ma soprattutto che l'artiglieria pesante ha costituito un debole ostacolo all'avanzata dei mezzi pesanti d'assalto, alcuni dei quali hanno raggiunto le mura e spargono devastazione con facilità. Non vedi come potresti capovolgere le sorti della battaglia, quando finalmente accade qualcosa di buono: il primo evento gradito da quando i combattimenti hanno avuto inizio.

Vai al **152**

392

Trovi un riparo provvisorio dalla pioggia di laser dietro un grosso blocco di pietra, staccatosi dalle mura a causa delle continue cannonate. Prendi il Detonatore Termico, scegli con cura il punto ove ti conviene gettarlo - nel centro della squadra di droidi - dopodiché ti volti di scatto e la lanci con precisione assolutamente encomiabile. Molti droidi vengono investiti dall'esplosione, risultando distrutti o gravemente danneggiati; alcuni però subiscono pochi danni o nessuno, ed inoltre i Droidi Distruttori sono ancora attivi e con lo scudo deflettore funzionante. Cancella il Detonatore Termico appena utilizzato.

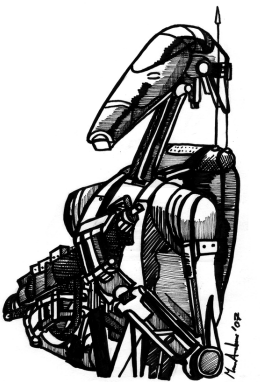
Hai semplificato notevolmente lo scontro che ti attende: adesso puoi sfoderare la lama luminosa della tua arma,

tagliando a fette i droidi con ampie sciabolate, e deflettendo i colpi dei Droidekas contro le loro stesse barriere.

Gruppo di droidi con Droidekas

Combattività 22 Salute 25

Se vinci, vai al **295**



393

Sollevate la grata e liberate l'uomo dall'angusta cella. Il Capitano barcolla, e devi sostenerlo per evitare che crolli a terra. Capisci che ha subìto un trattamento piuttosto duro - è martoriato da numerose ferite - e che ha bisogno di assistenza medica. Ala provvede a fornirgli le prime cure, utilizzando una delle sue Bacta Tank, e subito l'ufficiale

repubblicano sembra risollevarsi.

"Grazie per l'aiuto. Grazie mille. Davvero, Coldlancer, vi devo la vita, non so che cosa ne sarebbe stato di me" vi ringrazia calorosamente.

Gli date un po' di tempo per riprendersi, dopodiché l'uomo si presenta. Il suo nome è Dorn Garmin, ufficiale dell'esercito della Repubblica su Phonos. E' un militare phonosiano di vecchia data, veterano della guerra che il sistema Phonos ha combattuto qualche anno fa contro i vicini abitanti delle lune di Taur-Na-Mireth. Quando Phonos ha deciso di entrare sotto la giurisdizione della Repubblica, le sue forze armate sono state accorpate in quelle repubblicane, nelle quali Dorn si è arruolato spontaneamente, anche se ciò gli è costato parecchio: da Generale di Phonos si è ritrovato a dover ricominciare la sua carriera quasi da zero, partendo dal ruolo di Sottotenente, ed arrivando entro breve tempo al grado di Capitano per il valore dimostrato in battaglia.

"E' strano che la Repubblica non decida di impiegare meglio un uomo della sua esperienza" osserva Ala.

"Le guerre cui ho partecipato sono scaramucce insignificanti, in confronto al conflitto galattico che stiamo vivendo - questa Guerra dei Cloni è qualcosa di disumano, non ho mai visto nulla del genere nella mia carriera."

"Come ci hai riconosciuto?" incalza Ala.

"Non ho partecipato alla vostra cattura, ma ho osservato

la scena a distanza. Quel Jedi - Qal Jundai - non ha desiderato la mia presenza, gli piace gestire da solo le situazioni di questo tipo. A dire il vero, gli piace gestire da solo molte cose: i Jedi non amano veder discussa la loro autorità, sapete. Ma io conosco la vostra storia, e so che la Repubblica non ha nulla da temere dalla vostra famiglia. Onestamente non comprendo l'accanimento di Jundai nei vostri confronti…"

"Non è questo l'importante adesso" lo interrompi bruscamente "Dorn, abbiamo bisogno di sapere cosa è accaduto qui durante la nostra prigionia, e cosa è successo a Qal Jundai. So che è vicino, molto vicino, e tu devi aiutarci a trovarlo."

"Sarà un vero piacere, Coldlancer: ti racconto subito come sono andate le cose, non ci vorrà molto."

Vai al **15**

394

La battaglia non ti concede tregua. I Separatisti dispongono di un numero pressoché infinito di droidi da scagliarvi contro: per quanti ne riusciate ad uccidere, sempre altri risalgono sulle mura. Per contro, invece, a difendere

la fortezza di Essanthia c'è un numero limitato di soldati, che diventa più esiguo a mano a mano che lo scontro continua. Alzi lo sguardo al cielo e vedi altre ondate di creature alate, che si preparano a rovesciare su di voi altre migliaia di cubi neri. I cecchini appostati sulle fortificazioni più elevate si rivelano provvidenziali, uccidendo alcuni di quei mostri volanti, ma gli effetti non sempre sono positivi: le bestie si schiantano al suolo, portandosi appresso il loro carico esplosivo e provocando deflagrazioni violentissime lì dove precipitano - a volte sulle mura, uccidendo molti cloni, altre volte all'esterno della fortezza, spargendo distruzione tra i droidi, altre volte ancora all'interno della cittadella, provocando notevoli danni strutturali ad Essanthia.

Puoi sentire le bordate dei mezzi pesanti d'assalto separatisti farsi sempre più vicine: gli scudi deflettori tra poco cederanno. Come se non bastasse, le creature volanti ricevono i rinforzi di alcuni caccia stellari separatisti, guidati da droidi, che passano in volo radente fucilando amici e nemici senza fare distinzione. Il capitano della squadriglia sta puntando proprio te, seguito da alcuni compagni che assumono la caratteristica formazione a cuneo mentre si avvicinano al massimo della velocità.

Se hai l'Agilità Jedi, 3 punti di Forza, e vuoi usarla per saltare su uno dei caccia quando saranno vicini abbastanza, vai al **121**
Altrimenti devi cercare di evitare il loro attacco, andando al **79**

395

Il lavoro da fare è a dir poco estenuante. L'unica cosa che potete fare è ricorrere alla forza che avete nelle braccia tu ed Ala, e spostare ad una ad una le pesanti pietre che si trovano di fronte a voi, bloccandovi il cammino. Il lavoro impiega molte ore, hai l'impressione che il tempo non scorra mai mentre lentamente vi liberate un passaggio per proseguire oltre.

La fatica è lunga e dura. Nel frattempo, devi consumare 2 Pasti. Se non ne consumi alcuno, perdi 6 punti di Salute; se ne consumi solo 1, allora perdi 3 punti di Salute.

Solo alla fine i vostri sforzi vengono premiati: vi siete ricavati uno stretto cunicolo, con il quale fuggite dallo strettissimo spazio nel quale eravate imprigionati. Ansiosi di superare questo corridoio, proseguite oltre.

Vai al **375**

396

Ti fermi per recuperare fiato: sei spossato per la serie di battaglie che hai dovuto sostenere. Dai un'occhiata ai corpi dei nemici che hai eliminato, trovando i seguenti oggetti utilizzabili:

7 Folgoratori (+3 punti di Combattività se usato come arma in combattimento)
10 Crediti
1 Pasto

Puoi tenere con te ciò che preferisci. Ti guardi intorno nella sala. Fra i tanti pannelli di comando, cerchi quello che ha la funzione di aprire le celle di questa zona delle carceri. Ne approfitti per osservare le varie mappe delle carceri, ed elaborare un percorso di fuga, che ti sarà molto utile dopo aver tirato fuori Ala dalla sua cella.

In un grande monitor sono mostrate tutte le celle di questo braccio di detenzione ed il loro stato. Solo alcune sono attivabili a distanza, e fra queste non figurano le celle d'isolamento: purtroppo non puoi aprire la cella di Ala. E' possibile però aprire contemporaneamente tutte le celle della zona.

Ad un esame più attento, fra i tanti pulsanti collocati sotto il monitor, trovi un largo pannello accessibile inserendo schede magnetiche. Se hai trovato una chiave di questo tipo, puoi provare ad usarla.

Se hai una Chiave Numerata e vuoi usarla, vai al **186**
Altrimenti attiva il comando di apertura delle celle al **18**

397

Vi muovete ad un centinaio di metri al di sotto della superficie del mare. Davanti a voi vedete l'enorme basamento roccioso su cui sorge l'isola di Essanthia, sede della capitale del pianeta Phonos. E' l'unica grande città che esiste su tutto il globo, ed è il centro della presenza della Repubblica. Ci sono numerose vie di comunicazione tra l'in-

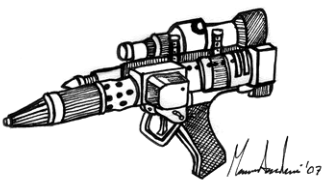
terno di Essanthia e l'oceano circostante, molti canali sono stati scavati dagli operosi abitanti phonosiani, la maggior parte di essi sono utilizzati per mettere in comunicazione per via sottomarina le vasche situate negli edifici della città e l'oceano esterno.

Riconoscete il canale che conduce direttamente al quartier generale repubblicano. Vi addentrate velocemente, e ne seguite le diramazioni, fino a raggiungere una delle vasche interne. Emergete lentamente, aspettandovi di trovare molti soldati della Repubblica nei dintorni. Invece con tuo sommo piacere non c'è nessuno. Tanto meglio, pensi.

Scendete dal mezzo, e vi dirigete velocemente nel corridoio principale. Attenti a non essere scoperti, lo seguite fin quando non si biforca, prendendo due direzioni opposte. Il tuo obiettivo immediato è quello di scoprire dove si trova il Jedi, e non sai quale via convenga seguire. Devi continuare la tua esplorazione, ad ogni modo.

Scopri di avere un certo appetito, e prima di avanzare devi consumare 1 Pasto, o perdere 3 punti di Salute.

Se prendi il corridoio che si dirige verso ovest, vai al **71**
Se scegli invece la via che ti conduce verso est, vai al **239**



398

Vuoi aprire la scatola a tutti i costi, e cerchi di forzarne la serratura. Ala ti presta una piccola lama d'acciaio, e cerchi di azionare il meccanismo di apertura. Dopo alcuni tentativi cominci a provare un certo senso di frustrazione, e insistendo finisci con l'esercitare troppa forza. Improvvisamente scatta un meccanismo di protezione: prima che tu possa reagire, un ago imbevuto di una misteriosa sostanza velenosa viene sparato dalla fessura colpendoti in pieno petto… senti che sta iniettando un potente veleno in circolo nel tuo corpo… la vista comincia ad annebbiarsi…

Se hai la Guarigione e sei un Maestro, vai al **440**
Se hai 1 Infuso di Kolto, vai al **208**
Altrimenti vai al **365**

399

Percorrendo questo corridoio, hai modo di avanzare molto velocemente e senza intoppi. Incontri pochi soldati per strada, e nessuno di loro ha intenzione di fermarsi a farti domande. Procedi senza noie per un buon tratto, e senti che la presenza di Ala si fa sempre più vicina: acceleri il passo, sei sicuro che manca poco ormai.

Improvvisamente senti suonare l'allarme in tutta la base: hai la sgradevole sensazione che abbiano appena scoperto la tua fuga. Capisci che devi fare presto a trovare Ala, per questo continui lungo quella che senti la via giusta: correndo a passo spedito, hai la fortuna di non incappare in nessuno dei cloni repubblicani.

I tuoi sensi ti indicano chiaramente che Ala è molto vicino. Vai al **179**

400

Riesci a vedere chiaramente il contenuto del magazzino. Ci sono scatoloni sigillati che non puoi aprire, e gli oggetti che scricchiolano sotto i tuoi piedi e che più volte hanno rischiato di farti inciampare non sono altro che detriti metallici di varia foggia e dimensione, sparsi alla rinfusa. Esplori con attenzione, sicuro di poter trovare qualcosa di interessante che giustifichi l'attenzione che hai concesso a questo luogo, e perdi alcuni minuti in questo modo. L'u-

nica cosa che riesci a trovare è un contenitore metallico di forma cubica, che aprendosi rivela i seguenti oggetti utili:

2 Pasti
2 Erbe Grasken (+2 punti di Salute se consumata assieme ad un Pasto quando ti viene chiesto di mangiare)
1 Fune

Puoi prendere quello che vuoi. Quando hai finito, ricorda che hai consumato 3 punti di Forza se hai usato la Percezioni Jedi, oppure 1 Carica Campo di Luce, e prosegui il tuo cammino andando al **142**

401

Le cannonate dell'OT-3X colpiscono la postazione nella quale ti trovi. Indebolita gravemente dai precedenti attacchi, non è in grado di resistere a quest'ultimo colpo e frana rovinosamente. La fortuna ti assiste, però, in quanto l'esplosione per qualche ragione inspiegabile ha l'effetto di catapultarti fuori dal bastione, sparandoti lontano. Atterri tra le macerie di una porzione di mura demolita a suon di colpi dell'OT-3X, ma almeno sei salvo seppur con qualche ferita: perdi 2 punti di Salute. Quando apri gli occhi scopri che una intera porzione di torre non c'è più, sgretolata e polverizzata da questo attacco. Avete perso la batteria di cannoni che hai faticosamente riconquistato.

Riorganizzi le tue idee, e vedi che a poco a poco i Separatisti stanno vincendo tutti i combattimenti sulle mura, ma

soprattutto che l'artiglieria pesante ha costituito un debole ostacolo all'avanzata dei mezzi pesanti d'assalto, alcuni dei quali hanno raggiunto le mura e spargono devastazione con facilità. Non vedi come potresti capovolgere le sorti della battaglia, quando finalmente accade qualcosa di buono: il primo evento gradito da quando i combattimenti hanno avuto inizio.

Vai al **152**

402

Il Dorkrath indietreggia, urlando per le numerose ferite che gli hai inferto. Sei stremato, e barcollando ti accasci al suolo: è stato un combattimento tremendo. Hai fatto del tuo meglio, ed il mostro ha dovuto pagare caro il suo tentativo di avere la meglio su di te! Adesso la creatura è stordita, e arretra sanguinante.

Ala ti sta chiamando: ha finito! E' già a bordo del sottomarino, ed il pannello d'accesso alla camera di pressurizzazione già si sta aprendo. Senza fartelo ripetere due volte corri a bordo del mezzo, sempre lanciando uno sguardo al mostro, ma dubiti che riuscirà a riprendersi in tempo per fermarti. Sei tutto un fremito mentre la parete della camera si chiude dietro di voi, e si apre l'ultima porta - quella che vi darà accesso all'oceano, e che varcate col cuore in gola.

Ti lasci andare ad un urlo di gioia ed esultanza quando

sfuggite alle carceri sottomarine di Phonos! Siete riusciti a scappare, non credevi che saresti sopravvissuto a questo scontro. Ala spinge al massimo i motori del vostro mezzo di trasporto subacqueo, guidandolo in emersione verso la superficie dell'oceano phonosiano.

Vai al **412**

403

Il Dun'Xaath parte all'attacco: si carica sulle zampe posteriori e parte con un rapidissimo balzo contro di te. Ha deciso di eleminarti per primo!

Cerchi di trafiggerlo con la tua spada, ma la creatura è più veloce e riesce a colpirti, spedendoti diversi metri più indietro. Nemos osserva esterrefatto la scena, mentre il mostro con eccezionale velocità ti viene addosso. Riesci a rialzarti e tenti di colpirlo con un fendente, ma il Dun'Xaath è agilissimo e riuscire a colpirlo è un'impresa. Si scansa sul lato per evitare l'attacco, e al tempo stesso spalanca le fauci, ed oltre ad un orrendo fetore che ti fa contorcere le budella, emette una nuvola del suo alito congelante: entro pochi attimi il braccio con cui reggi la spada viene ibernato!

Perdi 3 punti di Salute. Ti ritiri, dolorante: il tuo braccio è fuori uso. Impugni la Spada Laser con l'altra mano, ma l'handicap è significativo e perdi 4 punti di Combattività. Segna inoltre la condizione *braccio congelato*: soltanto

quando riuscirai a recuperare l'uso dell'arto, potrai annullare questa penalità sul tuo punteggio di Combattività.

Il tuo nemico esulta per il tuo dolore, e ti attacca senza concederti nemmeno un istante di tregua. Devi difenderti.

Lucertola Dun'Xaah potenziata

Combattività 21 Salute 27

Combatti per 3 scontri, dopodiché vai al **310**

404

I tuoi sensi ti indicano la presenza di un pericolo immediato. Ti abbassi istantaneamente, giusto in tempo per vedere una Spada Laser dalla lama rossa volteggiare poco oltre la tua testa. Con un fluido movimento della tua arma, distruggi l'elsa della spada che attenta minacciosamente alla tua vita, e ti rialzi in piedi di scatto. Ancora una volta il tuo istinto, e il tuo profondo legame con la Forza, ti hanno salvato la vita.

Qal Jundai stava richiamando verso di te la Spada Laser di Nemos Hatt, usando i suoi poteri telecinetici; gli oggetti che ti ha lanciato contro erano solo un diversivo con cui intendeva distrarti, per poi trafiggerti alle spalle con questo attacco. Ma per sua sfortuna, non ti sei fatto cogliere di sorpresa.

Il Kel'Dor biascica qualche imprecazione, dopodiché preleva una capsula ricolma di Bacta dalle pieghe delle sue vesti e ne ingurgita il contenuto: il medicamento gli consente di recuperare un po' le forze, prima di continuare la battaglia. E' il momento di porre fine a questo scontro: le vostre lame si incrociano ancora, ed al tuo nemico non sono rimaste molte energie.

Qal Jundai

Combattività 24 Salute 12

Se riesci finalmente ad uccidere il tuo nemico, vai all'**88**

405

Ti prepari a fare uso della Forza. Ti concentri a tal punto da escludere tutto ciò che ti circonda: completamente isolato dall'ambiente esterno, dirigi tutti i tuoi sforzi contro il grosso e pesante generatore, nell'intento di strapparlo al soffitto ove è solidamente ancorato e farlo crollare al suolo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Scegli quanti punti di Forza vuoi usare ed aggiungili al numero estratto: è obbligatorio usare almeno 3 punti. Al punteggio ottenuto, puoi aggiungere 1 se sei un Padawan, 2 se sei Cavaliere, 3 se sei Maestro.

Se il numero ottenuto va da 0 a 13, vai al **98**
Se il numero va da 14 in su, vai al **356**

406

Nemos Hatt è rimasto ad osservare la scena da lontano, impietrito per la paura e la sorpresa, e si avvicina per assicurarsi che tu stia a posto. Mentre vi state riorganizzando, sentite una perturbazione nella Forza, e vi voltate entrambi verso il fondo della sala. Un portale mimetizzato nella parete si apre lentamente: piccole volute di fumo bianco vengono soffiate tutt'intorno, mentre una figura emerge avanzando a passo lento verso di voi. Senti distintamente il Lato Oscuro della Forza scorrere con vigore in lui, e riconosci subito il nemico che hai di fronte.

"Finalmente eccoci alla resa dei conti, Lite Coldlancer. E' stato un peccato interrompere il nostro combattimento su Phonos, non trovi?"

A parlare è Qal Jundai, il cavaliere decaduto.

Vai al **451**

407

Tieni ritta di fronte a te la tua Spada Laser, reggendola con forza, mentre l'ondata di fulmini tonanti si frange impetuosa con violenza difficile da arginare. Le tue facoltà vengono messe a dura prova: Shin intensifica l'attacco, e tu non puoi fare altro che resistere.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. A tale numero puoi aggiungere 1 se sei Padawan, 2 se sei Cavaliere, 3 se sei Maestro. Se possiedi un Talismano Toar, scopri che questo amuleto della Forza è particolarmente efficace come protezione dai fulmini della Forza, e puoi aggiungere 2 al numero estratto.

Se il numero va da 0 a 4, vai al **146**
Se va da 5 a 8, vai all'**11**
Se va da 9 in su, vai al **379**

408

E' finita.

Affondi la tua Spada Laser nel corpo del tuo maestro fino all'elsa. Shin sputa sangue a fiotti dalla bocca e si accascia al suolo. Non c'è più nulla da fare per lui. Il combattimento ti ha lasciato senza fiato, hai ancora il cuore che ti batte a mille; nel frattempo tuo zio cerca di rivolgerti le sue ultime parole, prima che la morte sopraggiunga ineluttabile.

"Lite... non credere... di avere vinto..."

Che cosa sta farfugliando?

"L'Holocron di Wyrm... non sono l'unico... a sapere... della sua esistenza... lo spirito di Darth Xargon... rivivrà... ancora!"

Se persegui il sentiero del Lato Chiaro della Forza, vai al **291**
Se invece segui il Lato Oscuro, vai al **217**

409

Il tuo sesto senso ti avvisa, come sempre, dei pericoli che stai per correre. La strategia di tuo zio è quella di sfruttare il vantaggio di possedere due spade: con una intende continuare il blocco, tenendoti impegnato, mentre l'altra grazie alla Forza può volare una nell'aria per aggirarti e colpirti alle spalle, cogliendoti di sorpresa mentre sei impossibilitato a difenderti.

Non appena Shin dà inizio al suo piano, esegui una formidabile contromossa. Ti liberi dal blocco con un'agile capriola all'indietro, e contemporaneamente colpisci con forza l'elsa della spada roteante. La manovra viene compiuta con successo: non solo hai evitato un attacco pericoloso, ma hai anche distrutto una delle Spade Laser del tuo nemico!

Il volto di tuo zio è livido di rabbia. Evidentemente non l'ha presa molto bene.

Vai al **57**

Combattendo con furore, e con il valore degno dei più celebrati e prodi guerreri dell'Ordine Jedi, provochi un numero di danni profondi talmente elevato, che il droide-ragno comincia a smettere di funzionare. Insisti, affondando la tua Spada Laser in ogni parte metallica scoperta del tuo nemico, facendo a pezzi la macchina da guerra, ed immergendo la tua arma fino all'elsa nel suo sistema di puntamento - il grosso occhio scarlatto collocato nella parte bassa del corpo centrale. Scintille e scariche elettriche avvolgono il corpo centrale del droide-ragno, recuperi la tua arma e corri più lontano che puoi, buttandoti a terra quando senti che l'esplosione sventra dall'interno la grossa macchina da guerra, catapultandone i frammenti a decine di metri di distanza. Molti droidi vengono annientati dall'esplosione, e quando ti guardi intorno scorgi i tuoi soldati pronti a corpirti le spalle facendo fuoco su tutti i nemici che provano ad avvicinarsi.

Finalmente altre truppe della Repubblica si uniscono a voi. Era ora che si accorgessero dell'emergenza al Cancello Orientale! Valorosi ufficiali ti affiancano nell'opera di difesa, e riciclando parti meccaniche del droide-ragno che hai appena abbattuto costituiscono una barricata di fortuna. La linea di difesa regge per diversi minuti, a dispetto del numero strabordante di droidi che vi attaccano, non senza subire ingenti perdite tra i coraggiosi cloni che affrontano il nemico con fredda determinazione. Il vostro numero cala drasticamente, e la situazione si fa sempre

più disperata: i rinforzi che hai ricevuto sono serviti solo a rallentare di poco l'offensiva dei Separatisti.

Stai iniziando a pensare che stavolta sei spacciato, quando si verifica un evento lungamente atteso e portatore di speranza.

Vai al **20**

411

"Arrenditi, Coldlancer, se ci tieni alla vita di tuo fratello!"

E' Qal Jundai ad urlare a gran voce; interrompi la battaglia e ti volti verso di lui. La lama luminosa della Spada Laser di Jundai sta accarezzando il collo di tuo fratello Ala, che è trattenuto immobile da due soldati della Repubblica. Non hai scelta, non puoi rischiare che lo uccidano: devi arrenderti, gettando a terra la tua arma e lasciando che i cloni ti perquisiscano.

Vai al **228**

412

Durante la navigazione approfittate del momento di tranquillità per riordinare le idee. Da quando avete messo piede su Phonos, vi è capitato di tutto!

"Abbiamo scatenato un putiferio e siamo fuggiti dalle prigioni. E' probabile che la Repubblica ci starà cercando, per catturarci. Io dico che l'unica cosa che ci resta da fare

è fuggire da questo dannato pianeta." suggerisce Ala.

"No, Ala, non credo. C'è qualcosa che ci trattiene qui su Phonos. Non possiamo andarcene."

"E cosa?" domanda tuo fratello.

"Innanzitutto i Separatisti stanno per attaccare la Repubblica…"

"Oh, Lite, dannazione!" sbotta tuo fratello improvvisamente. "Spiegami per quale motivo ci dovrebbero riguardare le faccende della Repubblica! Stanno per essere attaccati dai Separatisti? E allora? Affari loro! Dopo l'accoglienza che ci hanno riservato, non vedo perché dovrebbe importarmi qualcosa di quello che succede alla Repubblica e a questo dannato pianeta…"

"Ala, alla guida dell'armata separatista che sta arrivando qui c'è zio Shin!"

"Appunto! Forse è per questo che ci hanno catturati… non credi? Abbiamo faticato tanto per non essere più ricercati dalla Repubblica… papà ha rischiato molto, nel suo incontro con quel Cavaliere Jedi… e guarda come ci ripagano! Appena torniamo da Wyrm ci trattano come dei criminali. Secondo te per quale motivo ci hanno catturato?" ti chiede.

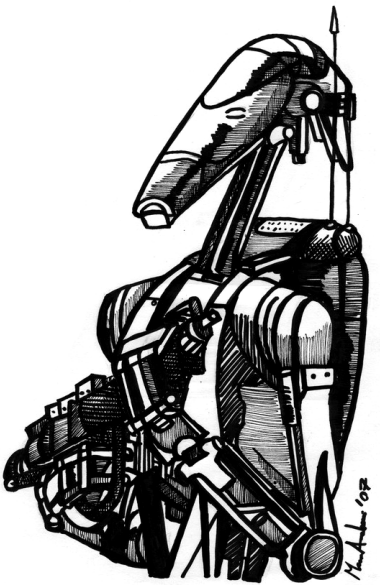
Ci pensi un po' su, e confessi che non ti è ancora completamente chiaro il quadro della situazione.

"Ecco" insiste Ala "non hai pensato che magari hanno

scoperto anche loro questa storia di zio Shin, e hanno pensato che la famiglia Coldlancer è un nemico della Repubblica? Non si sono mai fidati di noi. Pensano che siamo alleati dei Separatisti. Magari hanno immaginato che fossimo delle spie di zio Shin e dei Separatisti, che siamo d'accordo con lui… hanno scoperto che stanno per essere attaccati e ci hanno catturati subito, senza permetterci di parlare. Pensano che siamo dei traditori, Lite! Non ci aiuteranno! Perché dobbiamo aiutare loro?"

Rifletti sulle parole di Ala. Hanno un senso, in effetti. Ma non sai perché, non ti convincono appieno.

Vai al **368**



413

Prendi coraggio: sai che devi liberare questa postazione, è di cruciale importanza per contrastare l'avanzata dei mezzi d'assalto nemici. Ti concentri sulla battaglia, lasciandoti attraversare dal vigoroso flusso della Forza, mentre dirigi contro i tuoi stessi avversari i loro colpi di blaster e poi passi a demolirli vibrando ampie sciabolate con la lama luminosa della tua arma. A preoccuparti sono i Droidekas, dotati di potenti scudi deflettori e di un volume di fuoco a cui sarà difficile rispondere.

Gruppo di droidi con Droidekas

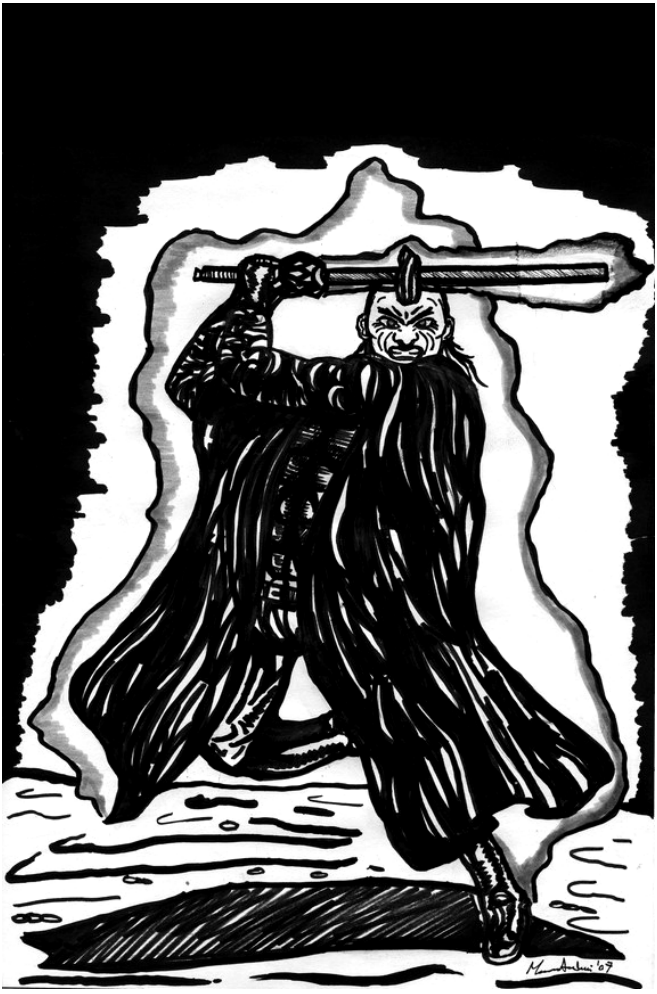
Combattività 23 Salute 33

Se vinci, vai al **295**

414

Tu ed Ala vi lanciate all'attacco. Attirate le sgradite attenzioni dei droidi di ricognizione, che si avvicinano di gran carriera aprendo il fuoco. Ala è molto lesto nell'evitare i loro colpi, e punta dritto all'obiettivo: con pochi colpi di blaster ben mirati, danneggia il generatore in modo irreparabile. L'esplosione che ne consegue ha un'onda d'urto micidiale per la maggior parte dei droidi, che vengono scagliati con forza contro le pareti rocciose.

"Ben fatto!" ti congratuli con Ala. Dovete pensare a



(fig. 4) Nemos Hatt lancia un urlo selvaggio e ti viene incontro con foga.

sbarazzarvi dei droidi che ti circondano, però, prima di poter raggiungere gli hangar situati in fondo al corridoio.

Droidi di ronda

Combattività 15 Salute 18

Se vinci, vai al **70**

415 *(fig. 4)*

"Ho sbagliato a sottovalutarti, Lite Coldlancer, in questi anni che sono trascorsi" ti dice lentamente, con la voce gonfia d'odio e determinata, mentre ti riserva il più feroce dei suoi sguardi "sei un valido avversario. Mi sono sempre meravigliato del fatto che non riuscissi a batterti, ed è da poco che ho compreso il mio errore di valutazione. Da quando ti ho visto sconfiggere il tuo maestro, nonché mio signore, su Wyrm. Tu l'hai sconfitto."

Il ricordo di quella scena è ancora vivido nella tua memoria. Hai ucciso Shin, eppure il potere del Lato Oscuro che alberga nel pianeta di Wyrm è riuscito a rianimarlo, sanando la sua ferita e donandogli nuovo vigore.

"Lite Coldlancer" continua Nemos Hatt "preparati! Il mio orgoglio reclama una vittoria, questa volta non posso lasciarti scampo!"

Nemos Hatt lancia un urlo selvaggio, che sembra prove-

nire direttamente dai profondi recessi della sua anima: dopodiché fa roteare la rossa lama della sua Spada Laser, e ti viene incontro con foga. Blocchi senza troppi problemi i suoi primi attacchi, e scopri che il suo stile di combattimento non è cambiato molto, rispetto allo scontro che risale ad un anno fa. Come al solito si fa trascinare dall'ira, ed è impetuoso quanto imprudente nei suoi attacchi: ha scarso controllo di sé, dovrai riuscire a sfruttare questa sua debolezza - come hai fatto in passato - se vuoi batterlo nuovamente.

Nemos Hatt

Combattività 21 Salute 40

Non devi uccidere il tuo avversario. Non appena la sua salute scende al di sotto dei 10 punti, interrompi il combattimento e vai al **21**

416

E' fondamentale mantenere la calma, ed avere fiducia nel Lato Chiaro della Forza. Essa è tua alleata, e ti proteggerà anche in questo difficile frangente.

Se nella tua Spada Laser hai montato un Cristallo Ahliano, vai al **251**
Altrimenti continua al **407**

417

Attendi un attimo di troppo, e perdi il momento favorevole. Il rettile sceglie di ingaggiare una battaglia a corpo a corpo: tu e Nemos vi allargate per prenderlo in mezzo, ma scopri che il vostro nemico sa tenervi a bada entrambi. Dimenando la coda e scalciando come una furia riesce a tenere impegnato Nemos Hatt, che si trova alle sue spalle, mentre a te riserva le sue zanne acuminate ed i suoi taglienti ed affilati artigli. Non sarà una battaglia facile, ma almeno siete in due contro uno.

Lucertola Dun'Xaath potenziata

Combattività 21 Salute 27

Nemos Hatt ti aiuta ed infligge ad ogni turno delle ferite al nemico; sottrai 3 punti di Salute al Dun'Xaath per ogni scontro di combattimento.

Se vinci, vai al **183**

418

Più rapido di una folgore, ti avventi su Qal Jundai un attimo prima che il suo malefico potere riesca ad arrecare danni letali al tuo amico Nemos. Un secondo prima dell'impatto delle vostre Spade Laser, il Jedi Oscuro sbatte lontano Nemos Hatt con un gesto disinvolto del suo braccio. Percepisci il respiro ed il battito cardiaco regolare del tuo compagno: è ferito ed incapace di continuare a combattere, ma è ancora vivo.

"Adesso siamo solo tu ed io, Lite. Coraggio! Voglio vedere se vali davvero così tanto!" è con questa provocazione che Jundai si fa sotto. Lo sciabordio elettrico delle vostre Spade Laser squarcia il silenzio che regna nella sala: si tratta di uno dei duelli più impegnativi che tu abbia mai affrontato nella tua vita.

Qal Jundai

Combattività 24 Salute *

La Salute di Qal Jundai è uguale al punteggio con cui il tuo avversario ha terminato il precedente combattimento.

Se riesci a uccidere il tuo nemico, vai al **129**

419

Dopo aver scambiato un paio di colpi con il tuo avversario, ti rendi conto che la vittoria non sarà facile. Soltanto uno di voi due uscirà vivo da questo duello.

Qal Jundai

Combattività 24 Salute 35

Se riesci a portare la sua Salute sotto gli 8 punti, interrompi la lotta e vai al **148**

420

Noti che Nemos Hatt sta mormorando qualcosa. Ti avvicini a lui, e non percepisci più alcuna intenzione ostile nei tuoi confronti. Lasci che si appoggi alla tua spalla, ed accosti il tuo orecchio alla sua bocca per cogliere le sue parole:

"Lite... Lite... non sono riuscito... a vincere. Sono stato sconfitto... ancora..."

L'odio che provava nei tuoi confronti sta scivolando via da lui. E per la prima volta altre emozioni, a lungo sepolte nei recessi della sua anima, risalgono in superficie: puoi percepire con chiarezza l'ammirazione che nutre per le tue doti di guerriero, il rimorso per le gesta malvagie compiute, ed il dolore per essersi lasciato manipolare da Shin. Nemos Hatt sta abbandonando la via del Lato Oscuro.

"Sei il miglior combattente contro cui abbia avuto l'onore di battermi, Lite. Il mio popolo... sarebbe felice... di avere un condottiero come te. Anche io sarei felice. Ma non sono degno... ho perso..."

"Non è vero, Nemos. Hai perso una battaglia, forse, ma hai vinto qualcosa di molto più importante: la salvezza della tua anima."

Nemos perde i sensi. Speri che rimanga in vita: hai intenzione di aiutarlo, non vuoi lasciar morire il tuo avversario - non adesso che potrebbe redimersi.

Vai al **234**

421

Quando i tuoi sensi ti segnalano la presenza di un pericolo immediato è troppo tardi: ti abbassi istantaneamente, giusto in tempo per vedere una Spada Laser dalla lama rossa volteggiare verso di te e colpirti alla schiena. Fortunatamente i tuoi riflessi hanno evitato il peggio, ma la ferita è bruciante e fa male: perdi 4 punti di Salute.

Con un fluido movimento della tua arma, distruggi l'elsa della spada che attenta minacciosamente alla tua vita, e ti rialzi in piedi di scatto. Qal Jundai stava richiamando verso di te la Spada Laser di Nemos Hatt, usando i suoi poteri telecinetici; gli oggetti che ti ha lanciato contro erano solo un diversivo con cui intendeva distrarti, per poi trafiggerti alle spalle con questo attacco. Ma per sua sfortu-

na, sei sopravvissuto all'attacco.

Il Kel'Dor biascica qualche imprecazione, dopodiché preleva una capsula ricolma di Bacta dalle pieghe delle sue vesti e ne ingurgita il contenuto: il medicamento gli consente di recuperare un po' le forze, prima di continuare la battaglia. E' il momento di porre fine a questo scontro: le vostre lame si incrociano ancora, ed al tuo nemico non sono rimaste molte energie.

Qal Jundai

Combattività 24 Salute 12

Se riesci finalmente ad uccidere il tuo nemico, vai all'**88**

422

La tua vita non è in pericolo, ma debilitato come sei si rivelerà più difficile vincere questa battaglia. Le tracce di veleno presenti nel liquido che scorre nel tuo sangue rendono i tuoi movimenti meno agili, e ti ostacolano soprattutto in combattimento: segna la condizione *Infetto da tossine di Thakra* che comporta una diminuzione provvisoria di 2 punti del tuo punteggio di Combattività. In assenza di medicamenti, questo effetto svanirà solo al termine della battaglia, quando ti verrà specificato a chiare lettere dal testo del libro.

Stai per tornare dai tuoi uomini quando un colpo, prove-

niente da uno dei mezzi corazzati che sono giunti vicinissimi alle mura, colpisce la loro postazione con un risultato devastante: ti butti a terra coprendoti il capo, e quando apri gli occhi scopri che una intera porzione di torre non c'è più, sgretolata e polverizzata da questo attacco. Avete perso la batteria di cannoni che avevi appena faticosamente riconquistato.

Riorganizzi le tue idee, e vedi che a poco a poco i Separatisti stanno vincendo tutti i combattimenti sulle mura, ma soprattutto che l'artiglieria pesante ha costituito un debole ostacolo all'avanzata dei mezzi pesanti d'assalto, alcuni dei quali hanno raggiunto le mura e spargono devastazione con facilità. Non vedi come potresti capovolgere le sorti della battaglia, quando finalmente accade qualcosa di buono: il primo evento gradito da quando i combattimenti hanno avuto inizio.

Vai al **152**

423

I rottami dei droidi che hai sterminato ingombrano il sentiero, ostacolando l'avanzata del resto della colonna. Ti poni davanti ai soldati della Repubblica, e facendo roteare la tua Spada Laser defletti tutti i colpi con cui cercano di ucciderti da lunga distanza. Non riescono a farsi avanti, e questo è proprio ciò che intendevi ottenere. I cloni dietro di te hanno il tempo per riorganizzare le idee: alcuni si pongono alle tue spalle, sopra di te, e con il loro fuoco

abbattano i droidi con facilità. Altri invece prendono in mano il cannone e finalmente lo dirigono contro il vicino ariete magnetoelettrico. Una scarica poderosa si abbatte sulla macchina d'assedio, distruggendola e provocando un'esplosione che fa vittime a decine tra i droidi che attendevano di entrare nel varco.

I soldati lanciano grida di giubilo: adesso il Cancello Orientale è al sicuro!

Vai al **258**

424

Chiedi al sottufficiale in che stato si trovano attualmente le difese della fortezza, e procede subito con un rapporto sintetico ma preciso:

"Comandante Coldlancer, le difese della fortezza sono parzialmente operative. Lo scudo deflettore della regione orientale delle mura, in cui ci troviamo, è attivo; ma il generatore non potrà resistere a lungo, quando la battaglia avrà inizio, senza l'energia dei generatori principali situati nella Torre Nord. L'artiglieria pesante di cui disponiamo gode di munizioni in abbondanza, il problema è che molte batterie di cannoni non sono operative senza l'energia

del generatore principale, proveniente sempre dalla Torre Nord."

"Nient'altro?"

"Ci sarebbero anche le difese aeree, signore, ma al momento i caccia non sono stati ancora lanciati. Non hanno ancora conquistato gli hangar, comandante."

Pensi per un attimo ad Ala - chissà cosa starà facendo in questo momento - poi ritorni coi tuoi pensieri sull'imminente battaglia.

Se vuoi chiedergli un rapporto sugli uomini che avete a disposizione per questa battaglia, vai al **221**
Se vuoi informarti su quelli che ritiene essere i punti nevralgici da difendere, vai al **115**
Se non hai nient'altro da chiedere al sottufficiale, vai al **28**

425

Scegli di affrontare il mostro in combattimento. Sai che sarà molto difficile per te vincere questa battaglia, ma tutto sommato il tuo scopo non è quello di ucciderlo. E' necessario solo prendere tempo, resistere per i minuti che occorrono ad Ala per completare la procedura.

La bestia ruggisce e avanza con furore. Cerca di colpirti usando la sua coda come frusta, ma tu sei attento ed eviti i suoi attacchi. L'essere ti attacca con maggior impeto, abbassandosi per colpirti con i suoi artigli e staccarti brandelli di carne a morsi.

Dorkrath phonosiano

Combattività 24 Salute 40

Il combattimento dura 5 scontri. Questa creatura è particolarmente vulnerabile alla Fulminazione Sith, pertanto se ne fai uso raddoppia il danno che essa infligge al tuo nemico.

Se dopo il quinto scontro sei ancora vivo, o se riesci a ridurre la Salute del tuo avversario sotto i 10 punti entro i 5 scontri, non proseguire il combattimento ma vai al **402**

426

Hai appena abbandonato la zona delle carceri nella quale ti trovi. Noti che il numero di soldati aumenta notevolmente, e che se vuoi entrare nella prossima regione della base hai 3 possibilità.

Un modo per proseguire la tua esplorazione potrebbe essere quello di prendere un corridoio di servizio stretto e non sorvegliato; non sai dove conduce, riesci solo a vedere che si addentra nella direzione in cui desideri avanzare, e sembra che non ci siano celle né stanze. Un altro modo potrebbe essere quello di entrare in uno dei due corridoi principali, dove circolano molte pattuglie di cloni; con un po' di fortuna, non dovrebbero farti troppe domande e potresti dirigerti diritto nel cuore della zona carceraria nella quale è tenuto prigioniero Ala. Ultima alternativa è

infine quella di prendere il corridoio più esterno, uno di quelli che costeggia il limite della base subacquea, nella speranza di attraversare un itinerario meno sorvegliato degli altri ma che passi comunque in una zona densa di celle per i prigionieri.

Se scegli la prima via, quella stretta e non sorvegliata, vai al **226**
Se prendi la seconda, cioè il corridoio principale, vai al **67**
Se scegli la terza strada, ossia uno dei corridoi esterni, vai al **399**

427

Qal Jundai si ritira sanguinante per le ferite subite. Cerchi di sfruttare il momento favorevole e lo incalzi con determinazione, ma il Kel'Dor evita i tuoi attacchi e indietreggia meditando sul da farsi. Mentre lo insegui, tenta di difendersi scagliandoti addosso tutto ciò che riesce a trovare sul pavimento: usa la Forza per sollevare frammenti del generatore del campo di forza, pezzi delle impalcature metalliche che si trovano ai lati della sala, e li getta contro di te.

Adoperi la Forza per bloccare questi oggetti; non è diffici-

le ripararsi da questo attacco. Hai l'impressione che Qal Jundai stia cercando solo di guadagnare un po' di tempo... oppure di distrarti...

Se hai il Sesto Senso, vai al **404**
Altrimenti continua al **421**

428

Vi prendete una sosta della durata di due ore circa. Lentamente la circolazione sanguigna nel tuo braccio riprende il suo corso normale; a poco alla volta, senti che l'arto riacquista sensibilità. Soltanto alla fine, quando sei sicuro che il tuo braccio ha riacquisito in pieno la propria funzionalità, ti ritieni soddisfatto e decidi di riprendere il cammino. Puoi cancellare la condizione *braccio congelato* e recuperare i punti di Combattività perduti.

Nell'attesa consumi 1 Pasto, o perdi 3 punti di Salute.
Vai al **29**

429

Ci vuole poco a comprendere che ti trovi di fronte ad una trappola. Prendi il primo oggetto che ti capita a tiro e lo lanci nel corridoio: immediatamente viene trafitto da una serie di dardi metallici sparati dai minuscoli fori disposti sulle pareti. I tuoi soldati provano ad usare le loro conoscenze ed i loro strumenti per risolvere il problema, e capire se c'è un modo per superare il corridoio senza inne-

scare trappole, ma nemmeno loro riescono a venirne a capo. Ti rimane un'unica scelta se vuoi continuare: dovrete lanciarvi di corsa nel corridoio, sperando di essere abbastanza agili e veloci da superarlo senza problemi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se hai l'Agilità Jedi e 3 punti di Forza, e vuoi usarla, allora aggiungi 3 al numero estratto. Se hai il Sesto Senso aggiungi 1.

Se il numero estratto va da 0 a 7, vai al **2**
Se invece va da 8 in su, vai al **371**

430

Avanzi in un vortice turbinoso di luce, originato dai movimenti fluidi della tua Spada Laser, con i quali ti fai strada in mezzo all'oceano sterminato di droidi dei Separatisti. Grazie al tuo valore in battaglia, i cloni guadagnano un po' di terreno, ed hanno il tempo di riorganizzarsi meglio e difendere lo spazio riconquistato. Dopo qualche minuto pensi di aver reso sicura almeno questa zona del campo di battaglia, quando senti arrivare una poderosa cannonata verso di voi; ti abbassi, evitandola, e mentre si abbatte rumorosamente su uno degli edifici della cittadella, capisci che lo scudo deflettore ha ceduto - e siete sotto

il bombardamento nemico.

I mezzi pesanti dei Separatisti hanno progressivamente indebolito lo scudo, con i loro incessanti bombardamenti, e adesso l'hanno definitivamente distrutto. La pioggia di colpi ha un effetto devastante, sgretolando alcune sezioni della cinta muraria, travolgendo droidi e cloni a centinaia. Lanci ordini agli uomini a te più vicini, ordinando loro di ripararsi nei bastioni più vicini.

La tua attenzione viene catturata da un gruppo piuttosto numeroso di droidi che stanno vincendo la battaglia su uno dei corridoi delle fortificazioni, più in alto. Stanno eliminando tutti i cloni, ed hanno quasi conquistato una delle poche batterie di difesa attive. Non puoi permetterti di perdere nessuna postazione in questo momento, perciò devi andare subito a riprenderla.

Se hai l'Agilità Jedi, 3 punti di Forza e vuoi usarla per raggiungere velocemente quel bastione, vai al **14**
Altrimenti, devi farti strada normalmente, andando al **455**

431

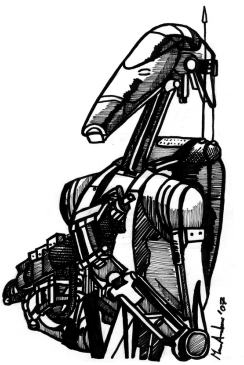
Ti concentri attentamente: lasci scorrere la Forza dentro di te, e puoi sentirla fluire tumultuosamente mentre focalizzi la tua attenzione sui droidi. Con un colpo rapido e letale ne sbatti all'aria la maggior parte, con una velocità tale da sorprendere persino il Capitano Dorn. Ala raccoglie un folgoratore da terra, e glielo passa, mentre procede ad attaccare i droidi rimasti. Non sono numerosi, ma reagiscono repentinamente, aprendo il fuoco contro di voi mentre avanzate e passate all'attacco.

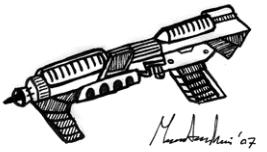
Ricorda che hai consumato 4 punti di Forza con questo attacco.

Manipolo di droidi

Combattività 15 Salute 23

Se vinci, vai al **216**





432

Shin si lascia andare in blasfeme imprecazioni contro di te, quando constata con disappunto che non è riuscito ad eliminarti. Prima che abbia il tempo di adoperare qualcun altro dei suoi diabolici poteri, prendi la rincorsa e ti fiondi su di lui per porre fine a questo duello che sta durando ben oltre le tue aspettative. Il tuo vecchio maestro è per la prima volta in netta difficoltà: ha riportato gravi ferite negli ultimi scontri, e preferisce evitare il confronto con la spada, saltando freneticamente da una parte all'altra. Inizialmente pensi che stia solo cercando di guadagnare tempo, e che non potrà continuare a fuggire a lungo; ma poi, quando Shin mette in atto la sua nuova strategia, senti il sangue ribollirti nelle vene per la rabbia.

Shin rivolge il palmo aperto della mano verso Yané, ed una specie di fulmine di colore rosso si inarca e colpisce tua sorella in pieno. Non si tratta dei fulmini della Forza: questa tecnica consiste nell'assorbire l'energia vitale dal corpo di Yané, come un vampiro, e trasferirla al corpo di Shin per guarire le sue ferite!

Devi fermarlo immediatamente. Proprio quando ti lanci contro di lui, però, scopri che la vista ti si offusca improv-

visamente: i contorni di tutto ciò che ti circonda si fanno tenui ed indistinti, e sei talmente annebbiato che hai difficoltà persino a riconoscere la sagoma fluttuante del tuo maestro...

Se hai la Percezione Jedi, 3 punti di Forza e vuoi usarla, vai al **345**
Altrimenti, se non hai questo potere o non vuoi farne uso, vai al **31**

433

Qal Jundai ricorre al Lato Oscuro contro di te: il suo odio ed il suo istinto assassino si tramutano in una morsa letale che cerca di stritolare il tuo collo. E' il potere dello Strangolamento Sith quello che stai subendo; stringi i denti e cerchi di resistere con tutte le tue forze... il tuo nemico sta dimostrando di avere una buona padronanza del Lato Oscuro della Forza.

Se hai il grado di Maestro, vai al **311**
Altrimenti continua al **248**

Non puoi fare a meno di restare paralizzato dalla paura quando posi il tuo sguardo sulla tremenda creatura che hai di fronte. E' una lucertola di forma umanoide, che si erge sulle zampe posteriori; il suo corpo alto e slanciato è costituito da guizzanti muscoli che si tendono in continuazione sotto le coriacee squame dal colore ceruleo e rilucente. Le sue robuste fauci possono sfoggiare una fila di poderose zanne acuminate, e puoi vedere il suo gelido alito formare delle piccole volute di fumo ghiacciato, mentre sfodera i suoi lunghi artigli e vi scruta con il suo sguardo assassino.

"Che orrore è mai questo?" chiedi al tuo compagno, sconcertato.

"E' una lucertola Dun'Xaath, uno dei raccapriccianti esperimenti di tuo zio, originario del sistema di Wyrm... una sorpresa da usare contro di te."

"Ah, perfetto! Direi che adesso ci siamo, allora!"

Il mostro vi sta esaminando con molta attenzione, prima di passare all'attacco. Tu e Nemos Hatt sguainate la vostra Spada Laser e mantenete la calma, all'erta in posizione difensiva.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero va da 0 a 4, vai al **172**
Se invece è compreso tra 5 e 9, vai al **403**

435

Scagli anche tu la granata contro il tuo nemico, ed il tuo attacco combinato con quello dei detonatori che lo hanno colpito suscita degli effetti imprevisti. Il droide entra per un attimo in uno stato confusionale, mostrandosi indeciso su quale bersaglio scegliere; è un'ottima occasione per colpirlo, affondando la lama di luce della tua arma nel suo corpo, nel tentativo di abbattere questo possente avversario.

Ricordati di cancellare dal tuo inventario l'oggetto che hai appena usato.

Droide ragno avanzato

Combattività 26 Salute 25

Nel primo scontro del combattimento non subisci danni: solo il tuo nemico può perdere punti di Salute. Inoltre se in un qualsiasi momento estrai uno 0, interrompi la battaglia, perché lo hai colpito nel suo sistema di puntamento, cioè il suo unico punto debole.

Se estrai uno 0, vai subito al **151**
Se vinci, vai al **459**

436

La traiettoria della granata è assolutamente perfetta. La bomba va ad incastrarsi proprio nel piccolo spazio compreso fra il maglio dell'ariete e la tettoia protettiva, e quando esplode provoca la fusione istantanea di tutti i circuiti del macchinario. Il corto-circuito ha un effetto devastante: prima l'ariete trema e si surriscalda, poi dopo qualche secondo salta in aria provocando immensi danni tra le fila dei droidi, che vengono distrutti a decine.

Senti provenire grida di giubilo dai soldati della Repubblica asserragliati al di sopra del Cancello: adesso sarà più difficile per i Separatisti riuscire ad entrare nella fortezza!

Vai al **258**

437

Questo ariete usato per sfondare il Cancello funziona utilizzando un campo elettromagnetico di grande potenza. Sperando che i suoi circuiti siano delicati abbastanza, prendi la mira e scagli la granata con forza: devi mandarla precisamente in un piccolo spazio scoperto al di sopra del grosso cilindro di metallo che viene usato per colpire il

Cancello Orientale, ed al di sotto della tettoia protettiva realizzata in durasteel.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi la Telecinesi e vuoi usare 3 punti di Forza per correggere la traiettoria della Granata Elettrica che hai lanciato, puoi aggiungere 3 al numero estratto.

Se il numero va da 0 a 5, vai al **113**
Se il numero va da 6 in su, vai al **436**

438

Qal Jundai si ritira un momento; i tuoi fendenti vanno a vuoto, mentre il Kel'Dor pensa unicamente ad evitare i tuoi attacchi. Le imprecazioni di Shin, tramite l'ologramma, diventano pesanti e blasfeme, mentre osserva la scena.

"Qal, devi obbedire ai miei comandi! Devi portarmi l'Holocron immediatamente, questa battaglia con Lite è un rischio inutile! Lo affronteremo dopo, ma adesso riportami l'Holocron! Subito!" urla il suo ologramma. Sei stufo di ascoltare la sua voce blaterare avvertimenti, e con un colpo secco della tua Spada Laser distruggi il proiettore olografico - ponendo fine alla pericolosa comunicazione tra tuo zio e il suo nuovo apprendista oscuro, il Jedi caduto Qal Jundai.

"Non finirà così, Coldlancer! Ci rivedremo molto presto!" ringhia Jundai in tono di sfida, ed usando la Forza posi-

ziona i frammenti del proiettore olografico dinanzi ai tuoi piedi, proprio mentre ti stavi lanciando al suo inseguimento. Inciampi, e perdi quell'attimo che gli è sufficiente per mettere una considerevole distanza fra voi due. Non ti dai per vinto, e insisti a seguirlo: Jundai ha appena guadagnato l'uscita dalla stanza tramite un largo portale, dal quale entrano orde di droidi. Un paio di Distruttori si piazzano di fronte a te, attivando i loro scudi deflettori e sbarrandoti la via. Non puoi passare, e sei costretto a deflettere i loro laser mentre indietreggi.

Ti senti con le spalle al muro; un numero sempre maggiore di droidi entra nella stanza, ed il tuo cervello lavora freneticamente per trovare una soluzione… quando arrivano dei rinforzi inattesi a darti una mano!

Vai al **105**

439

Scopri che il pensiero dell'Holocron è un chiodo fisso nella tua mente. Non ti senti al sicuro, se a possederlo non sei tu. Non hai completa fiducia nella Repubblica, né in Qal Jundai, né nell'Ordine Jedi - dal quale tuo zio Shin decise tanto tempo fa di allontanarsi - così come temi che l'oggetto possa ritornare nelle mani di Shin.

E poi non puoi sopportare l'idea di aver perso la tua Spada Laser. Ti senti inerme senza la tua preziosa arma, è una sensazione che non riesci a sopportare. E' come se fossi

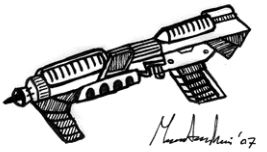
nudo e indifeso, senza di lei. Devi recuperarla assolutamente.

"Sono convinto di questa scelta, Ala. Dobbiamo ritornare subito ad Essanthia, devo riuscire a raggiungere Qal Jundai e parlare con lui. Non posso lasciare Phonos senza averlo fatto. Dirigiamoci verso la cittadella, magari trovando qualche via d'accesso direttamente all'interno del quartier generale della Repubblica. Potremmo sfruttare una delle vasche dalle quali siamo partiti quando ci hanno catturato, che ne dici?"

"Va bene, va bene, se proprio sei così determinato, ti asseconderò. Ma promettimi una cosa: che una volta che hai chiarito come stanno le cose con questo Jedi, ce ne torneremo a casa, ok? Non mi va di immischiarmi in questa guerra… non ho alcuna voglia di ritrovarmi nel mezzo di una battaglia..."

Rassicuri tuo fratello sulle intenzioni che hai, e vi dirigete verso uno degli approdi interni alla città fortificata di Essanthia.

Vai al **397**



440

Ricorri ai tuoi poteri guaritivi, e scopri che essi si sono intensificati più di quanto non credessi. Concentrandoti sulla Forza, riesci a controllare il flusso del veleno nel tuo sangue, e gli impedisci di diffondersi. Non riesci ad evitare che il veleno faccia danni, i tessuti del tuo corpo che hanno assorbito veleno subiscono danni notevoli, e senti un dolore molto forte in tutto il torace. Perdi 4 punti di Salute, ma sei salvo.

Il tuo tentativo di forzare la serratura stava per costarti la vita, e fortunatamente te la sei cavata; ma almeno è riuscito. Ammiri il contenuto della scatola: si tratta di un buon numero di oggetti guaritivi, potranno esserti di grande aiuto nel resto della tua avventura.

3 Foglie di Atalas (+5 punti di Salute se usata in qualsiasi momento, ma non durante un combattimento)
2 Erbe Grasken (+2 punti di Salute ciascuna, se la consumi assieme ad 1 Pasto quando ti viene ordinato di mangiare; se consumate da sole non ti fanno recuperare nessun punto di Salute)

Puoi prendere quello che vuoi. Quando hai finito, esci da questa stanza e prosegui al **381**

441

I tuoi sensi ti urlano un avvertimento: questa non è Yané! Segui il tuo istinto e ti allontani di scatto, giusto in tempo per evitare un attacco che altrimenti ti avrebbe colto completamente alla sprovvista. Pietrificato dalla scioccante sorpresa, resti per un attimo paralizzato ad osservare, con gli occhi sbarrati, una scena ripugnante e stupefacente al tempo stesso.

L'essere che credevi tua sorella cambia aspetto all'improvviso: si tratta di una creatura mutaforme, che si sta tramutando in un grosso e feroce mammifero tarchiato e muscoloso. Percepisci il Lato Oscuro scorrere con forza e pulsare sin dentro le vene di questo abominio della natura: il suo corpo è ricoperto di un ispido pelame nero, e le sue mascelle squadrate si spalancano a mostrare minacciosamente due fila di denti a sciabola robusti e poderosi. Proprio queste zanne hanno tentato di affondare nelle tue carni un istante fa, quando il mostro con un rapido movimento del capo ha cercato di colpirti di sorpresa senza riuscirci. Adesso che l'hai inavvertitamente liberato dalle catene che lo trattenevano, però, non sarà così facile sfuggire alla sua fame.

Mutaforme

Combattività 20 Salute 19

Se vinci, vai al **188**

442

Perquisendo i cadaveri dei cloni che hai dovuto ammazzare a mani nude, trovi i seguenti oggetti utili:

2 Folgoratori
1 Pasto
1 Bacta Tank

Se decidi di prendere un Folgoratore, puoi usarlo come arma in combattimento: esso aumenta di 3 punti la tua Combattività. Puoi supplire in parte all'assenza della Spada Laser, in questo modo.

Hai bisogno di muoverti con libertà all'interno di queste carceri, così indossi una delle armature da clone repubblicano. Devi trovare tuo fratello Ala e fuggire da questo luogo subito: ti concentri nella Forza, e percepisci in lontananza la sua presenza.

Se hai la Percezione Jedi, e vuoi usare 3 punti di Forza nel tentativo di espandere le tue percezioni e localizzare Ala all'interno della Fortezza, vai al **320**
Se non vuoi o non puoi usare questo potere, allora prosegui al **267**

443

Dopo aver raccolto le ultime informazioni dai Toar, parli con Ala e decidete insieme come agire. Se è vero che i tuoi parenti sono ancora qui su Krant, occorre agire con rapidità per liberarli dalle grinfie degli scagnozzi di tuo zio Shin.

Se vuoi dirigerti subito verso la giungla, vai al **445**
Se invece vuoi recarti al villaggio, e visitare il piccolo mercato locale prima di addentrarti nella foresta, vai al **138**

444

Giunti al termine delle scale, fate il vostro ingresso in una grandissima sala. Questo piano è stato usato per ricavare un unico, enorme spazio alto ed aperto, e l'unica via d'uscita consiste nella grande porta spalancata in fondo al salone. La bellezza e l'eleganza dei marmi che ricoprono il pavimento della sala, e dei decori che abbelliscono le colonne che dividono l'enorme spazio in 3 navate, ti strappa un sussulto d'ammirazione: a quanto pare, la Torre Nord è stata ricavata al di sopra di uno degli splendidi palazzi storici della città di Essanthia, com'è accaduto a gran parte delle fortificazioni.

Il problema è che una serie di piccole torrette laser sono disposte in cima a queste colonne, controllando l'intero spazio del salone. Rischiate di trovarvi a subire un fuoco incrociato di considerevole potenza, se avanzate incautamente. Devi trovare un modo per superare quest'ostacolo.

Se hai la Fulminazione Sith, il grado di Cavaliere e 5 punti di Forza, puoi usarli per distruggere le torrette laser da debita distanza: vai al **210**
In alternativa, devi avanzare nella sala e sperare di riuscire a difenderti con la tua Spada Laser, deflettendo il volume di fuoco delle torrette contro di loro: vai al **278**

445

Tu ed Ala vi addentrate nella foresta. Conoscete bene questa zona della giungla, e sapete come muovervi, per cui il viaggio scorre liscio e senza imprevisti. Anche se non conoscete con precisione la destinazione che intendete raggiungere, riuscite ad avanzare guidati dai tuoi sensi, che ti indicano di volta in volta il percorso da seguire. Quando si fa sera, avete percorso una buona distanza e senti che i tuoi parenti sono molto vicini.

Decidi di non fermarti a riposare, e di continuare la marcia: i tuoi sensi ti guidano con sicurezza nel folto della foresta equatoriale, mentre ti fai strada aprendoti un varco tra la fitta vegetazione con la tua Spada Laser. E' ormai notte quando giungete ad un'ampia radura, uno spazio aperto nel bel mezzo della giungla. Hai appena messo piede e non hai ancora avuto il tempo di guardarti intorno, quando un rumore sospetto ti fa voltare di scatto.

Se vuoi tuffarti subito a terra, vai al **259**
Se vuoi gridare un avvertimento a tuo fratello Ala, vai all'**86**

446

Sei preoccupato dalle intenzioni delle creature volanti: urli avvertimenti a destra e a manca mentre corri sulle mura, sfrecciando tra i ranghi dei soldati che non avevano notato quegli esseri in avvicinamento. Quando finalmente iniziano a sparare contro gli esseri alati è troppo tardi, sono già vicini. Noti che le creature sono cavalcate da mercenari Trandoshani - una truce razza di alieni simili a rettili, noti in tutta la galassia come guerrieri spietati e brutali - ognuno dei quali brandisce due spade dalla lama seghettata e ricurva. Si lanciano sulle mura, affondando le loro armi nelle carni dei cloni della Repubblica, facendosi strada verso una delle postazioni di artiglieria pesante. Ti lanci verso di loro, deciso a sterminare da solo l'intero gruppo di Trandoshani.

Gruppo di Trandoshani con lame Jar'Kai

Combattività 20 Salute 23

Se vinci, vai al **363**

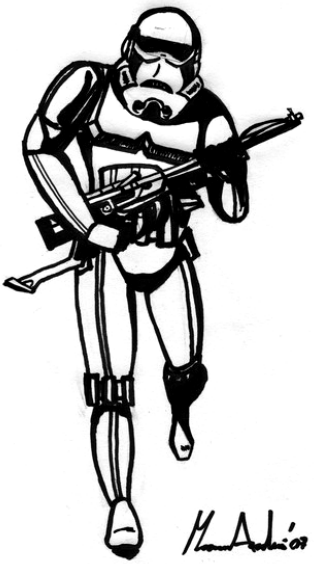
447

Chiudi gli occhi e dedichi tutta la tua concentrazione al tentativo di controllare le menti delle deboli creature. Speri che la Forza possa esercitare un'influenza su di loro, ma incontri una resistenza veramente inaspettata: non sai

come, ma pare che queste creature siano state rese in qualche maniera immuni al tuo potere di controllo mentale. Questi esseri sono nati sul pianeta di Wyrm, che sia stata opera di Shin Coldlancer?

I tuoi sforzi sono vani: hai consumato inutilmente 3 punti di Forza. Maledici la cattiva sorte, e pensi a qualche altro metodo per fermare il tremendo maglio di metallo che, percorso da un forte campo elettromagnetico, sta sfondando il Cancello Orientale.

Se hai una Granata Elettrica, e vuoi lanciarla di sotto per danneggiare il macchinario, vai al **437**
Altrimenti devi andare al **337**



448

Terminato il combattimento, perquisisci i cadaveri dei nemici appena abbattuti e trovi i seguenti oggetti:

5 Folgoratori (+3 punti di Combattività se usato come arma in combattimento)
25 Crediti
1 Pasto
Chiave Numerata
1 Carica Campo di Luce

Puoi prendere quello che vuoi. Non puoi nascondere i cadaveri dei soldati che hai ucciso, quindi scegli di raggiungere la fine del corridoio il più velocemente possibile. Non sono i primi morti che ti lasci alle spalle, e sai che devi sfruttare nel miglior modo possibile il poco tempo che hai a disposizione prima che si accorgano della tua fuga.

Continua al **426**

449

La vostra visita al mercato è terminata, e state per partire, quando una donna Toar si avvicina a te e ti prega di aiutarla. Tutti i Toar qui nel villaggio sanno che sei capace di usare la Forza, e ti credono un potente stregone, per cui non è la prima volta che ricevi questo genere di richieste. Suo figlio, un piccolo cucciolo di Toar in tenerissima età, è gravemente malato: lo sciamano del villaggio non è stato

in grado di aiutarlo, e questa madre disperata sta implorando il vostro aiuto. Mentre ascoltate le sue suppliche, Ala ti rivolge uno sguardo eloquente: la vostra famiglia è in pericolo, ed avete urgenza di partire il prima possibile, ogni istante perduto potrebbe rivelarsi fatale.

Se vuoi ascoltare la richiesta di aiuto della donna Toar, e seguirla nella sua capanna, vai al **99**
Se preferisci ignorarla, e partire subito in soccorso della tua famiglia, vai al **445**

450

Ti prepari a fare uso della Forza. Chiedi al tuo amico Nemos Hatt di impegnarsi con tutto sé stesso: avrai bisogno di ogni riserva di energia se vuoi avere successo, ed il suo aiuto è prezioso. Ti concentri a tal punto da escludere tutto ciò che ti circonda: completamente isolato dall'ambiente esterno, dirigi tutti i tuoi sforzi contro il grosso e pesante generatore, nell'intento di strapparlo al soffitto ove è solidamente ancorato e farlo crollare al suolo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Scegli quanti punti di Forza vuoi usare ed aggiungili al numero estratto: è obbligatorio usare almeno 3 punti. Al punteggio ottenuto, puoi aggiungere 1 se sei un Padawan, 2 se sei Cavaliere, 3 se sei Maestro.

Se il numero ottenuto va da 0 a 11, vai al **98**
Se il numero va da 12 in su, vai al **356**

"Perché sei caduto al Lato Oscuro, Qal?" gli domandi.

"Il potere! Il potere è la risposta, Coldlancer. E tu dovresti saperlo meglio di me."

"In che senso?"

"Andiamo, Lite, non recitare la parte dell'ingenuo. Anche tu hai stretto l'Holocron nelle tue mani, seppur per poco tempo, e di certo hai percepito l'enorme potere che quell'artefatto custodisce. Segreti che nessun Jedi ha mai osato immaginare... la chiave del potere e dell'immortalità si trovano in quell'oggetto, e sarebbe da sciocchi lasciarsi sfuggire una simile occasione per ottenerle!"

"E' questo allora, ciò che vuoi? Potere ed immortalità?"

"Cos'altro dovrei desiderare? Ogni Jedi può percepire con chiarezza il volere della Forza: il Lato Oscuro è al suo apice, forte come non mai, ed i Jedi sono condannati al declino. La corruzione è ovunque, la Repubblica è destinata a crollare... e con essa un Ordine decrepito ed obsoleto che per troppo tempo si è cullato sugli allori dei propri fasti e della propria magnificenza. Il vecchio sta per essere spazzato via, ed il nuovo sta per sopraggiungere. Medita attentamente sulla Forza... e scoprirai che le mie parole dicono il vero."

Esiti per un attimo: sei titubante, come se qualcosa dentro di te volesse riconoscere che Qal Jundai ha ragione. Non sai di che cosa si tratti, ma scacci via ogni dubbio, mentre

decidi di fare al tuo avversario un'ultima proposta.

"Fatti da parte, Qal. Non voglio ucciderti. Forse sei ancora in tempo a ritornare dalla parte giusta."

"Io sono già dalla parte giusta! Preparati a morire, Lite!"

La Spada Laser si attiva, sguainando la sua lama in un fascio di luce: Qal Jundai si butta contro di te, ma il suo primo attacco è prevedibile e riesci a pararlo senza problemi. Mentre le vostre spade cozzano l'una contro l'altra, Nemos Hatt parte alla carica e comincia a tempestare di attacchi Qal Jundai. Siete in due contro uno, e noti che il tuo avversario non sembra a suo agio in questa situazione di svantaggio numerico.

Qal Jundai

Combattività 24 Salute 35

Il combattimento dura solo 2 scontri. Aggiungi 3 punti alla tua Combattività, grazie all'aiuto fornito da Nemos Hatt. Al termine prendi nota del punteggio di Salute del tuo nemico, perché questa informazione ti servirà in seguito.

Se dopo 2 scontri sei ancora vivo, vai al **73**

452

Estrai il medicamento, e lo fai inghiottire a piccoli sorsi alla creatura. Attendete qualche minuto, dopodiché i primi effetti si manifestano: il respiro del cucciolo diventa più ritmico e regolare, e la febbre cala lentamente. A quanto pare sei riuscito a salvarlo!

La famiglia del cucciolo ti ringrazia: sua madre è in lacrime e non riesce ad esprimere la profonda gratitudine che prova nei tuoi confronti. Prima che te ne vada, insiste affinché tu accetti un dono. I Toar ti porgono un talismano, ed istintivamente percepisci un tremito nella Forza: non è un oggetto qualsiasi, ma un amuleto che potrà esserti molto utile nel prosieguo della tua avventura.

Se accetti il Talismano Toar, indossalo e prendi nota dei suoi benefici effetti. Il tuo punteggio massimo di Salute aumenta di 5 punti, ed inoltre il tocco del talismano ti fa recuperare 5 punti di Salute.

Ringrazia a tua volta i Toar: è tempo di andare a salvare la tua famiglia adesso. Dirigiti verso la foresta e vai al **445**

453

Ordini al cecchino di darti il suo fucile. Lo imbracci, e prendi la mira: non sei esperto di ritrovati tecnologici, quest'arma è dotata di un gran numero di comandi e componenti di cui ignori l'utilizzo. Ma non te ne fai un problema: decidi di concentrarti sulla Forza, sentendola

fluire dentro di te, e lasciando che il tuo istinto ti guidi come ha sempre fatto. Hai bisogno di una linea di tiro pulita, per centrare il sistema di puntamento del droide ragno, ma non ce l'hai ancora. Il cecchino a cui hai sottratto il fucile esce allo scoperto, richiamando l'attenzione del droide, ma ha l'unico risultato di farsi colpire da un missile che il robot spara dalla parte posteriore del proprio corpo, uccidendolo sul colpo. Imprechi contro la malasorte, mentre noti che il droide si gira intorno in continuazione, ma non ti offre mai una buona occasione per premere il grilletto e fare fuoco.

Un altro dei tuoi uomini, alla tua destra, si lancia all'assalto, e finalmente il droide comincia a ruotare lentamente: il suo occhio scarlatto sarà vulnerabile solo per un istante, e dovrai riuscire a prevederlo con grande precisione se vuoi fare centro…

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi il Sesto Senso, puoi aggiungere 2 al numero estratto.

Se il numero va da 0 a 7, vai al **219**
Se va da 8 in su, allora vai al **318**

454

Percepisci un pericolo di grande portata: state per essere attaccati e distrutti! Immergi la Spada Laser nel pavimento dell'ascensore, tagliandone una piccola sezione, in modo da ricavare un foro largo abbastanza da permettere ad

una persona di passare. Ti getti immediatamente al suo interno, ma non sei abbastanza veloce da evitare la tremenda esplosione che il tuo istinto aveva previsto: i droidi dei Separatisti hanno lanciato una serie di granate dall'alto, bombardando il montacarichi che vi stava portando su, ed hai fatto giusto in tempo a salvarti - saresti morto se fossi rimasto all'interno dell'ascensore, come invece è accaduto ai tuoi uomini.

Precipiti rovinosamente verso il basso, spinto dalla forza dell'esplosione che rende ancora più veloce la tua caduta. Cerchi di rallentarla in ogni modo, cercando qualche appiglio, ma non puoi evitare di subire danni consistenti quando raggiungi il fondo: perdi ben 7 punti di Salute - se invece disponi di una Fune, puoi usarla durante la caduta per attutire il danno, in tal caso perdi solo 3 punti di Salute.

I tuoi soldati ti osservano meravigliati; sei costretto a spiegargli cosa è accaduto. Hai perso metà dei cloni che avevi a disposizione, e questo non contribuisce ad innalzare il morale della truppa. Resti per un attimo a rimuginare sull'errore che hai commesso. Ma sei determinato a portare a termine comunque la tua missione, anche soltanto con metà squadra: è essenziale, se vuoi che l'armata dei Separatisti non conquisti la cittadella di Essanthia, e con essa l'intero pianeta di Phonos.

Prosegui al **390**

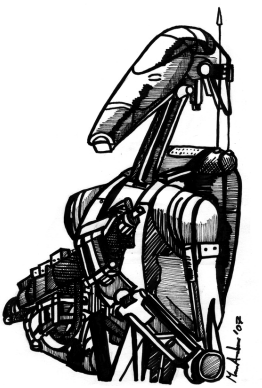
455

Corri a tutta forza attraverso i corridoi sulle mura, passando da un'estremità all'altra evitando i combattimenti e scansando le cannonate dei mezzi d'assalto separatisti. Purtroppo non puoi fermarti ad aiutare i cloni della Repubblica che sono impegnati a lottare in questa sezione della fortezza, devi soltanto sperare che resistano il più a lungo possibile, la tua presenza è necessaria altrove. A mano a mano che ti avvicini al bastione che intendi raggiungere, però, trovi le schiere di nemici farsi sempre più dense: non riesci a ricavarti una via, se non combattendo e facendoli a pezzi menando colpi di Spada Laser.

Orda di droidi

Combattività 20 Salute 25

Se vinci, vai al **154**



456

Segui il corridoio nelle sue numerose svolte, e capisci che state allungando inutilmente il vostro percorso, perché finirà per immettersi nel corridoio principale che avete appena lasciato. Questo corridoio non si rivela del tutto inutile, però, perché prima della fine si allarga a formare una vasta camera piena di strane sostanze officinali. Tu ed Ala le osservate incuriositi, ma scoprite che la maggior parte di esse non è adatta al vostro organismo: possono essere usate con profitto solo da specie aliene, evidentemente.

Ala scorge alcune Dosi di Strik-Noon, una droga spesso usata da criminali e mercenari per aumentare le proprie capacità in battaglia. Lo Strik-Noon induce uno stato di frenesia guerriera molto difficile da controllare: se ne assumi 1 Dose, puoi aumentare la tua Combattività di 4 per un combattimento intero, ma una volta terminata la battaglia devi estrarre un numero a sorte dalla Tabella del Destino (in questo caso 0 = 10), che rappresentano i numeri di Salute che perdi alla fine della lotta a causa degli effetti collaterali della droga sul tuo fisico. Puoi decidere di prendere con te fino a 3 Dosi di Strik-Noon, se vuoi: segna le modalità d'uso sul tuo Registro d'Azione.

Prosegui fino al termine del corridoio, andando al **282**

Ti prendi un attimo di riflessione. La situazione è drammatica: potresti scegliere la fuga, come ti suggerisce Ala, ma cosa risolveresti? Non è nemmeno detto che riuscireste a fuggire da Phonos, il cui spazio orbitale è probabilmente già sotto il controllo dell'armata di Wyrm. E poi in quest'ora disperata la Repubblica ha bisogno del tuo aiuto. Se le forze repubblicane vengono spazzate via dal settore di Phonos, il vostro destino potrebbe essere segnato. E' ora di dimostrare che i Coldlancer sono dalla parte della Repubblica.

"Dobbiamo combattere, Ala, ed aiutare la Repubblica a vincere questa battaglia. Solo così potrò affrontare Shin: la sua armata deve essere fermata a tutti i costi."

"Cosa? E come credi che potremo cambiare le sorti della guerra?"

"Tu sei un ottimo pilota, Ala, e la Repubblica avrà bisogno di te: scommetto che tutti quei cloni sono piuttosto imbranati, alla guida di un caccia stellare. E per quanto riguarda me, c'è la Forza ad accompagnarmi. E la sento scorrere più forte che mai, non mi abbandonerà in questo delicato frangente."

Ala ha un attimo di titubanza. Ti osserva con uno strano sguardo, come se si stesse chiedendo se sei matto o meno, ma poi un sorriso caccia via tutti i suoi dubbi.

"Sono con te, fratello" ti dice, poggiandoti una mano sul-

la spalla "il tuo istinto non sbaglia, scommetto che è la Forza a guidarti, e qualcosa mi dice che ce la caveremo anche stavolta. Credo che avremo di che divertirci allora!"

La decisione è presa: aiuterete la Repubblica in questa battaglia.

Vai al **352**

458

Attraversare questi 100 metri non sarà facile, poiché sei l'unico bersaglio rimasto ai droidi della torre, che dirigono contro di te tutti i laser. Cerchi di deflettere i colpi con la Spada Laser mentre ti muovi, rotolando da un riparo all'altro, proseguendo serpeggiando per evitare la maggior parte degli attacchi, ma il volume di fuoco è talmente intenso che non riesci a superare questa prova illeso: vieni colpito di striscio un paio di volte - perdi 4 punti di Salute - prima di arrivare dolorante all'apertura praticata nel bastione dai tuoi uomini.

Vai al **214**

459

La battaglia è stata lunga e logorante, ma alla fine hai avuto ragione del tuo avversario. I danni che gli hai arrecato sono tanti, e così profondi, che il droide non ce la fa più a reggersi in piedi, e crolla al suolo, accasciandosi su di un lato. Con un ultimo affondo infliggi il colpo di grazia al nemico, e vedi una serie di scintille elettriche avvolgere il corpo della grossa macchina da guerra, mentre questa si accascia su un lato ed esplode. La detonazione è violenta quanto improvvisa, ma non ti fai cogliere impreparato, tuffandoti subito dietro le casse dalle quali il cecchino ha fatto fuoco.

Il nemico è stato eliminato in maniera definitiva tra le urla di esultanza dei soldati; il suo corpo robotico giace a terra inanimato.

Vai al **128**

460

Dirigi tutta l'energia della nave verso i motori, e ti lanci fuori dall'atmosfera di Phonos come un proiettile sparato. I caccia e gli altri incrociatori separatisti non hanno nemmeno il tempo di inquadrarti, che si abbatte su di loro un disastro di dimensioni colossali. I rinforzi navali dei Separatisti emergono proprio nel punto ove si trovava lo *Star Reaver*, schiacciandolo e distruggendolo con la violenza tremenda dell'impatto; le altre navi, appena uscite dalla navigazione a velocità iperluce, si schiantano contro

gli incrociatori già presenti tutt'intorno al pianeta di Phonos, spargendo distruzione ovunque. E' il caos totale!

Una squadriglia di caccia si sgancia dalla flotta e cerca di venirti addosso, ma ormai la distanza è troppa. Con il cuore in gola attivi l'iperguida e ti lasci andare ad un'esultanza sfrenata quando l'*Artiglio di Tard* compie il salto nell'ipespazio. Ce l'hai fatta!

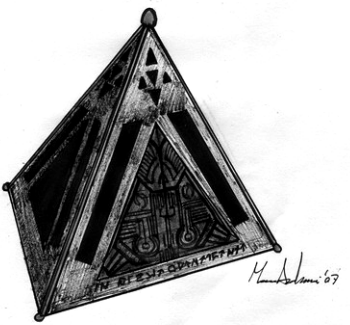
Hai compiuto un'impresa memorabile, Lite Coldlancer! Non solo hai aiutato la Repubblica a rintuzzare l'attacco dei Separatisti, nella battaglia di Essanthia, ma hai anche provocato la distruzione totale dell'armata. Il sistema Phonos è libero da minacce. Ma la cosa più importante è che adesso tutti i membri della tua famiglia sono al sicuro. Somministri le prime cure mediche a Yané e riesci a farla rinvenire. La stringi in un tenero abbraccio, l'incubo della sua prigionia presso il tuo malvagio zio è ormai finito. E per la prima volta riesci a percepire distintamente che la Forza scorre potente in lei, come Shin ti aveva pronosticato.

Quando infine giungete sul sistema di Rinn, trovi il resto dei tuoi familiari ad aspettarti. Hai finalmente ricongiunto la tua famiglia, dopo aver attraversato mille peripezie e affrontato difficoltà di ogni genere. Il prezzo da pagare è stato alto, ma adesso il futuro dei Coldlancer appare roseo e privo di insidie.

Decidi di addestrare Yané nelle vie della Forza, giurando a te stesso che non commetterai gli stessi errori di zio Shin.

Forse verrà il giorno in cui la Forza deciderà di sconvolgere nuovamente le vostre vite; forse tua sorella sarà chiamata a difendere la famiglia Coldlancer, e a vivere emozionanti imprese e mirabolanti avventure. Ma sino a quando quel giorno non verrà, guarderai con speranza e fiducia al domani, vivendo serenamente ed in armonia con la Forza, consapevole del fatto che voi due ci sarete, maestro ed allieva, pronti a respingere ogni pericolo in agguato nel vostro futuro.

Che la Forza sia con te, Lite Coldlancer!



1	2	2	1	3	4	3	6	2	1	2	1	5	1
2	1	3	7	1	3	2	4	6	1	2	3	1	4
4	5	3	5	0	3	6	2	9	7	8	4	7	1
3	1	0	3	0	1	7	4	8	2	6	5	1	2
2	2	7	8	2	9	5	0	4	6	1	4	2	6
6	2	6	3	7	6	3	5	8	0	5	1	4	4
2	4	4	7	9	6	2	6	0	3	9	3	1	5
5	1	2	4	4	7	8	0	3	5	0	6	3	1
2	2	9	3	6	0	5	8	2	4	9	2	8	2
4	3	7	4	6	7	8	5	9	7	2	5	1	4
4	1	5	1	4	8	2	5	4	6	2	8	6	2
1	4	8	7	5	6	5	4	0	8	5	0	1	1
3	1	7	5	1	5	3	7	1	6	2	7	1	3
1	6	5	1	2	1	3	7	1	1	2	3	3	1

	-11 o meno	*-10/-9*	*-8/-7*	*-6/-5*	*-4/-3*	*-2/-1*
1	N -0	N -0	N -0	N -0	N -1	N -2
	LC M	LC M	LC -8	LC -6	LC -6	LC -5
2	N -0	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3
	LC M	LC -8	LC -7	LC -6	N -5	LC -5
3	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4
	LC -8	LC -7	LC -6	LC -5	LC -5	LC -4
4	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5
	LC -8	LC -7	LC -6	LC -5	LC -4	LC -4
5	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6
	LC -7	LC -6	LC -5	LC -4	LC -4	LC -3
6	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7
	LC -6	LC -6	LC -4	LC -4	LC -3	LC -2
7	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8
	LC -5	LC -5	LC -4	LC -3	LC -2	LC -2
8	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9
	LC -4	LC -4	LC -3	LC -2	LC -1	LC -1
9	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10
	LC -3	LC -3	LC -2	LC -0	LC -0	LC -0
0	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11
	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0

0	*+1/+2*	*+3/+4*	*+5/+6*	*+7/+8*	*+9/+10*	*+11 o più*
N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9
LC -5	LC -5	LC -4	LC -4	LC -4	LC -3	LC -3
N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10
LC -4	LC -4	LC -3	LC -3	LC -3	LC -3	LC -2
N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11
LC -4	LC -3	LC -3	LC -3	LC -2	LC -2	LC -2
N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12
LC -3	LC -3	LC -2	LC -2	LC -2	LC -2	LC -2
N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14
LC -2	LC -2	LC -2	LC -2	LC -2	LC -2	LC -1
N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16
LC -2	LC -2	LC -2	LC -1	LC -1	LC -1	LC -1
N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18
LC -1	LC -1	LC -1	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0
N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	N M
LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0
N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	N M	N M
LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0
N -12	N -14	N -16	N -18	N M	N M	N M
LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0

LA BATTAGLIA DI PHONOS

4

STAR WARS

lite coldlancer

Tuffati a capofitto
in un'avventura dal ritmo mozzafiato!
Le sorti della famiglia Coldlancer
sono solo nelle tue mani...

In questo libro il protagonista sei tu.
Il tuo nome è Lite Coldlancer
e la Forza scorre possente in te!
La possente armata di Darth Xargon
si prepara a marciare su Phonos,
ed il tuo coraggio e la tua abilità
saranno messi a dura prova
come mai prima d'ora:
dovrai sopravvivere a tradimenti,
battaglie, alleanze e colpi di scena
per giungere all'epico scontro finale
contro l'antico Signore dei Sith!
Scegli se incamminarti
sul luminoso sentiero del Lato Chiaro
o cedere alla corruzione del Lato Oscuro!

In questo libro il protagonista sei tu.
Che la Forza sia con te!

http://www.guerrestellari.net
http://www.librogame.altervista.org

librinostri